

**UPAYA PENINGKATAN KEDISIPLINAN SISWA KELAS III DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL DI SDN JAGAMANGSAN 2 KECAMATAN
BERBAH KABUPATEN SLEMAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Disusun oleh :
Pradika Wahyu Romadhon
13604221048**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **"Meningkatkan Kedisiplinan Dalam Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas III SDN Jagamangsan 2"** yang disusun oleh Pradika Wahyu Romadhon, NIM 13604221048 ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 10 Maret 2017

Dosen Pembimbing,



Drs. Sudardiyono, M.Pd.


NIP. 19560815 198703 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 10 Maret 2017
Yang menyatakan,



Pradika Wahyu Romadhon
NIM. 13604221048

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Upaya Peningkatan Kedisiplinan Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Tradisional Di SDN Jagamangsan 2 Kecamatan Berbah Kaabupaten Sleman” yang disusun oleh Pradika Wahyu Romadhon, NIM 13604221048 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 Maret 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Sudardiyono, M.Pd	Ketua Penguji		12/4/2017
Indah Prasetyawati TPS, M.Or	Sekretaris Penguji		11/4/2017
Drs. AM. Bandi Utama, M.Pd	Penguji I(Utama)		12/4/2017

Yogyakarta, April 2017
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
19640707 198812 1 001

MOTTO

“Berpamitan dengan mencium tangan orangtua akan
mendatangkan berkah dan kelancaran”

(Pradika Wahyu Romadhon)

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur yang tak terkira kepada Gusti Allah SWT, saya persembahkan karya tulis ini untuk:

1. Kedua orangtua saya, bapak Suharto dan Ibu Poniym. Rasa syukur yang tidak akan terhenti saya memiliki ayah dan ibu sehebat mereka. Terimakasih sudah menjadi utusan Allah SWT untuk menjaga dan membimbingku sampai akhir hayat nanti.
2. Kakek dan Adik saya, terimakasih atas doa dan dukungan.
3. Almarhum nenek, terimakasih atas doa dan dukungan sewaktu nenek masih ada.

**UPAYA PENINGKATAN KEDISIPLINAN SISWA KELAS III DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL DI SDN JAGAMANGSAN 2 KECAMATAN
BERBAH KABUPATEN SLEMAN**

Oleh

Pradika Wahyu Romadhon
13604221048

ABSTRAK

Kedisiplinan merupakan salah satu hal penting yang berpengaruh dalam pembelajaran. Hasil pengamatan dari peneliti di SDN Jagamangsan 2 didapatkan bahwa kurangnya kedisiplinan siswa kelas III di SDN Jagamangsan 2 dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subyek penelitian adalah siswa kelas III di SD Negeri Jagamangsan 2 yang berjumlah 24 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas III mengalami peningkatan kedisiplinan setelah diberi tindakan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru. Pada siklus I kedisiplinan siswa sebesar 81,94%. Tindakan pada siklus I, kedisiplinan siswa belum memenuhi indikator keberhasilan. Penelitian dikatakan berhasil jika tingkat kedisiplinan siswa minimal sebesar 86,00%. Dilanjutkan pada siklus II, bahwa semua aspek kedisiplinan siswa mengalami peningkatan. Pada siklus II kedisiplinan siswa sebesar 96,94%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kedisiplinan siswa kelas III dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional di SDN Jagamangsan 2.

Kata kunci : *kedisiplinan, permainan tradisional, penjas*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur hanya milik Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas segala karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi. Dengan judul **“Upaya Peningkatan Kedisiplinan Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Tradisional Di SDN Jagamangsan 2 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan olahraga pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Skripsi ini dapat selesai berkat bantuan dari berbagai pihak, khususnya pembimbing. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya dan penghargaan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd, selaku rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memimpin Universitas dan telah memberikan kesempatan melanjutkan studi di FIK Universitas Negeri Yogyakarta..
2. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Bapak Dr. Guntur M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga FIK UNY atas segala kemudahan yang diberikan.

4. Bapak Dr. Subagyo M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani yang telah menyetujui dan mengizinkan pelaksanaan pelaksanaan penelitian ini.
5. Bapak Aris Fajar Pambudi S. Pd, M. Or, selaku Penasihat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan nasihat demi kelancaran studi penulis.
6. Bapak Sudardiyono, M.Pd, selaku pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan pengarahan hingga terselesaikannya karya tulis ini.
7. Ibu Sunartilah, S.Pd sd, selaku kepala sekolah SDN Jagamangsan 2 yang telah memberi ijin untuk melakukan penelitian.
8. Teman-teman prodi PGSD Penjas 2013 kelas A yang sudah memberikan kebahagiaan dalam proses gelar Sarjana.

Semoga bantuan baik yang bersifat moral maupun material selama penelitian hingga selesainya penulisan skripsi ini dapat menjadi amal baik dan ibadah, serta mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Yogyakarta, 10 Maret 2017

Penulis



Pradika Wahyu Romadhon

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul	i
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pernyataan	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Deskripsi Teori	7

1. Hakikat Disiplin	7
2. Permainan Tradisional	15
3. Kurikulum Pendidikan Jasmani	19
4. Hakikat Peserta Didik	21
B. Penelitian Yang Relevan	26
C. Kerangka Berfikir	28
BAB III. METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian	31
B. Prosedur Tindakan	33
C. Subyek Penelitian	37
D. Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data	38
1. Instrumen Penelitian	38
2. Analisis Data	40
3. Validitas Instrumen	42
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan	50
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Implikasi Hasil Penelitian	52
C. Keterbatasan Penelitian	52
D. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54

LAMPIRAN	57
----------------	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Lembar Observasi Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional	38
Tabel 2. Kategori Kedisiplinan Siswa	40

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian	30
Gambar 2. Model Desain Kemmis And Mc Taggart	31

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi	58
Lampiran 2. RPP Siklus I Pertemuan Pertama	59
Lampiran 3. RPP Siklus I Pertemuan Kedua	67
Lampiran 4. RPP Siklus II Pertemuan Pertama	77
Lampiran 5. RPP Siklus II Pertemuan Kedua	85
Lampiran 6. Lembar Observasi Kedisiplinan Siswa	93
Lampiran 7. Hasil Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus I Pertemuan Pertama	94
Lampiran 8. Hasil Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus I Pertemuan Kedua	95
Lampiran 9. Hasil Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus II Pertemuan Pertama	96
Lampiran 10. Hasil Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus II Pertemuan Kedua	97
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas	98
Lampiran 12. Surat Keterangan Dari Sekolah	99
Lampiran 13. Foto Dokumentasi	100

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dan metodik dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan jasmani individu baik secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam satu kerangka sistem pendidikan nasional (Depdiknas, 2003: 1). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah. Mata pelajaran ini mengembangkan tiga domain pembelajaran yang meliputi afektif, kognitif dan psikomotor pada anak yang pelaksanaannya dapat bersifat teoritis maupun aktifitas praktis. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tidak saja mempelajari cara melakukan suatu teknik cabang olahraga, tetapi juga mempelajari suatu proses pencapaian tujuan melalui berbagai macam usaha. Dengan kata lain, pada saat siswa belajar suatu gerak dasar suatu olahraga, siswa tidak saja belajar cara melakukannya tetapi juga belajar cara memahami kemampuannya memperbaiki diri. Pendidikan jasmani dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolah raga yang dilakukan secara sistematis, serta membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Hakikat pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas

fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional (Husdarta, 2009: 3).

Keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan salah satunya dipengaruhi oleh tingkat kedisiplinan siswa. Kedisiplinan tersebut seperti pakaian yang dipakai siswa saat mengikuti pembelajaran, tepat waktu tibanya disekolah, mengikuti perintah dari guru, dan lain-lain. Disiplin adalah seseorang yang belajar mengikuti dari seorang pemimpin (Hurlock, 1978: 82).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SDN Jagamangsan 2 pada kelas III ketidakdisiplinan siswa sering dijumpai dan sangat mengganggu saat proses pembelajaran. Masalah kedisiplinan dikelas III yaitu siswa tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi, siswa tidak melaksanakan ketika guru memberikan perintah atau tugas kepada siswa, siswa sulit untuk dibariskan saat pembelajaran, dan siswa tidak ijin terlebih dahulu kepada guru jika akan meninggalkan pembelajaran. Kasus-kasus tersebut akan berdampak pada tidak tercapainya hasil tujuan pembelajaran penjasorkes.

Peneliti memilih melalui permainan tradisional untuk mengatasi permasalahan kedisiplinan pada kelas III di SDN Jagamangsan 2. Permainan tradisional disebut juga permainan rakyat. Setiap bangsa di dunia ini umumnya mempunyai permainan rakyat. Terlebih pada permainan rakyat kanak-kanak, karena dalam permainan ini disebarkan hampir murni melalui tradisi lisan dan banyak di antaranya disebarluaskan tanpa bantuan orang dewasa seperti orang tua atau guru sekolah mereka (James Danandjaja, 2007: 20). Anak-anak saat

bermain tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatif. Dengan demikian, nilai-nilai hidup seperti cinta, menghargai orang lain, kejujuran, sportifitas, disiplin diri, dan kemampuan menghargai orang lain akan diperoleh dari interaksinya dengan orang lain saat bermain bersama (Sujarno dkk, 2013: 164).

Permainan anak tradisional adalah salah satu warisan dari leluhur bangsa Indonesia diyakini mengandung nilai- nilai positif yang sangat berguna bagi perkembangan jiwa anak. Hal itu dikarenakan dalam permainan tradisional menyimpan simbol-simbol yang dapat digunakan sebagai pembelajaran nilai-nilai masyarakat sekitarnya, sehingga keberadaannya memberikan sumbangan bagi pembelajaran nilai-nilai kehidupan dalam diri anak (Christriyati, dkk. ,1998: 56). Permainan tradisional merupakan salah satu media dalam proses pendewasaan anak-anak disuatu masyarakat. Namun sayangnya, keberadaannya kini mulai ditinggalkan seiring semakin majunya teknologi zaman sekarang.

Permainan tradisional dapat juga memberikan nilai-nilai edukasi kepada anak. Nilai-nilai dalam permainan tradisional tersebut dapat ringkas sebagai berikut: (a) nilai ketangkasan dan keterampilan; (b) nilai kerja sama (c) nilai sportifitas (d) nilai tanggung jawab (Sri Mulyani dkk., 2007: 160). Permainan tradisional memberikan banyak manfaat ketika anak-anak memainkannya seperti beberapa yang telah disebutkan mengandung nilai-nilai positif didalamnya. Permainan tradisional dipilih karena siswa di SDN

Jagamangsan 2 sering juga memainkan permainan tradisional. Permainan tradisional tersebut sering dimainkan waktu sebelum dimulainya pembelajaran ataupun saat jam istirahat di halaman sekolah yang memanfaatkan garis dari lapangan bola voli.

Permainan tradisional diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan yang dimiliki oleh siswa kelas III diSDN Jagamangsan 2. Kedisiplinan salah satu faktor penting bagi siswa didalam suksesnya pembelajaran. Berdasarkan uraian permasalahan yang dihadapi, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berkaitan dengan kedisiplinan dengan judul penelitian “Upaya Peningkatan Kedisiplinan Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional Di SDN Jagamangsan 2 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman”.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Kedisiplinan siswa kelas III diSDN Jagamangsan 2 masih kurang.
2. Permainan tradisional mulai ditinggalkan seiring semakin majunya teknologi
3. Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah khususnya dalam peningkatan kedisiplinan masih kurang.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah di atas dan didasarkan pada pertimbangan keterbatasan kemampuan peneliti, maka peneliti hanya akan membahas atau mengkaji pada satu permasalahan yaitu upaya

peningkatan kedisiplinan Siswa Kelas III dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional Di SDN Jagamangsan 2.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu apakah permainan tradisional dapat meningkatkan kedisiplinan Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SDN Jagamangsan 2 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan tradisional dapat meningkatkan kedisiplinan Siswa Kelas III dalam pembelajaran Pendidikan Pendidikan Jasmani Di SDN Jagamangsan 2 Kecamatan Berbah, Kabupaten Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Berguna bagi mahasiswa yaitu sebagai sumber ilmu pengetahuan, dalam meningkatkan proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan atau dalam proses pemberian pelatihan bagi anak-anak SD khususnya pemberian permainan tradisional guna meningkatkan nilai kedisiplinan siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi kepada sekolah, guru, dan wali murid tentang nilai kedisiplinan siswa.
- b. Sebagai bahan pertimbangan para guru dan orang tua siswa SD dalam mengambil langkah-langkah yang tepat dan benar dalam menentukan arahan bagi siswa–siswi.
- c. Bagi siswa kelas III SD Negeri Jagamangsan 2 dapat mengetahui dan memahami pengertian dan pentingnya kedisiplinan sehingga mampu mendorong siswa untuk melakukan tingkah laku yang dapat meningkatkan kedisiplinan dan dapat membawa pada kualitas kehidupan yang lebih baik.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Disiplin

a. Pengertian Disiplin

Hurlock (1978: 82) menyatakan bahwa, konsep dari “disiplin” adalah sama dengan “hukuman”. Konsep dari disiplin tersebut, digunakan apabila siswa melanggar peraturan dan perintah yang diberikan orang tua, guru atau orang dewasa yang berwewenang mengatur kehidupan bermasyarakat dan tempat siswa tersebut tinggal. Sehingga hukuman diberikan apabila siswa tidak disiplin atas peraturan ataupun perintah dari orang lain. Sedangkan Suharsimi dalam Rachman (1997: 167) menjelaskan bahwa kata disiplin berasal dari bahasa latin “*disciplina*” yang merupakan belajar dan mengajar. Kata ini berasosiasi sangat dekat dengan istilah “*disciple*”, berarti mengikuti orang yang belajar di bawah pengawasan seorang pimpinan. Disiplin mempunyai dua istilah yaitu disiplin dan ketertiban. Istilah yang pertama kali terbentuk adalah pengertian ketertiban, kemudian barulah terbentuk pengertian disiplin. Ketertiban menunjuk pada kepatuhan seseorang dalam mengikutiperaturan atau tata tertib karena mendapat suatu dorongan yang datang dari luar. Disiplin menunjukan pada kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena didasari oleh kesadaran yang ada sesuai dengan kata hatinya. Maka kedua istilah tersebut mempunyai pengertian yang sama walaupun didasarkan pada dorongan luar maupun dorongan dari dalam diri individu. Rachman (1997: 168) menjelaskan bahwa disiplin merupakan sesuatu yang

berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap aturan. Disiplin merupakan sikap mental yang dimiliki individu.

Disiplin pada hakikatnya adalah pernyataan sikap mental dari individu maupun masyarakat yang mencerminkan rasa ketaatan dan kepatuhan yang didukung oleh kesadaran dalam menjalankan tugas dan kewajibannya untuk mencapai tujuan tertentu. Berangkat dari beberapa pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa disiplin merupakan suatu tindakan dari kesadaran dalam diri individu untuk taat, tertib, dan patuh pada peraturan atau tata tertib yang ada untuk diwujudkan perilaku sehari-hari serta sekaligus membentuk mental, akhlak, watak dan budi pekerti yang dimiliki setiap individu oleh pendidik untuk menghindari terjadinya pelanggaran-pelanggaran negatif di masyarakat. Maka tidak akan ada lagi pelanggaran negatif yang dilakukan siswa di Indonesia. Penerapan dan penanaman sikap disiplin seharusnya dilakukan sejak dini, yang mempunyai tujuan agar siswa terbiasa dengan sikap dan tingkah laku berdisiplin. Pembiasaan sikap berdisiplin di sekolah akan menghasilkan sesuatu yang positif bagi kehidupan siswa di masa yang akan datang. Oleh karena itu, sikap dan perilaku siswa saat ini dan selanjutnya sangat mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka. Sebab semua siswa merupakan generasi penerus bangsa yang akan meneruskan pemerintahan dan pendidikan ini.

b. Unsur-unsur Disiplin

Hurlock (1978: 84-92) menjelaskan bahwa disiplin diharapkan mampu mendidik anak untuk berperilaku sesuai dengan peraturan yang ditetapkan oleh

kelompok sosial mereka, sehingga dalam setiap kelompok sosial harus mempunyai empat unsur pokok disiplin, yaitu:

1) Peraturan

Peraturan adalah pola yang ditetapkan untuk tingkah laku setiap individu. Pola tersebut dapat ditetapkan oleh orang tua, guru atau teman bermain. Tujuan peraturan adalah membekali anak sesuai pedoman tingkahlaku yang disetujui dalam situasi tertentu. Dalam hal seperti peraturan sekolah misalnya, peraturan memberikan pengertian kepada anak mengenai apa yang harus dan apa yang tidak boleh dilakukan sewaktu di dalam kelas, dalam koridor sekolah, ruang makan sekolah, kamar kecil ataupun di lapangan bermain sekolah. Selain itu, peraturan di rumah mengajarkan anak untuk melakukan apa yang harus dan apa yang boleh dilakukan di rumah seperti tidak boleh mengambil barang milik saudaranya, tidak boleh “membantah” nasihat orang tua dan tidak lupa untuk mengerjakan tugas rumah, misalnya menata meja, mencuci pakaian, membersihkan kamar dan lain-lain. Peraturan mempunyai dua fungsi untuk membantu anak menjadi bermoral. Pertama, peraturan mempunyai nilai pendidikan, karena anak dikenalkan berbagai perilaku yang disetujui oleh anggota kelompok. Kedua, peraturan membantu mengekang perilaku yang tidak diinginkan oleh anggota kelompok. Agar fungsi peraturan tersebut dapat terwujud dan tercapai, maka peraturan harus dimengerti, diingat, dan diterima oleh anak untuk bertindak sesuai dengan peraturan yang telah ada.

2) Hukuman

Hukuman dalam bahasa Inggris disebut *punishment*, berasal dari kata kerja Latin “punire” yang berarti menjatuhkan hukuman pada individu karena suatu kesalahan, pelanggaran atau perlawanan yang dijadikan sebagai balasan. Hukuman mempunyai tiga fungsi dalam perkembangan moral anak. Pertama ialah menghalangi anak. Fungsi ini menghalangi anak untuk melakukan tindakan yang tidak disetujui oleh masyarakat, sehingga anak tidak melakukan tindakan tersebut karena ingat akan hukuman yang pernah mereka rasakan. Hal tersebut membuat anak merasa trauma akan hukuman yang akan diterima, apabila melakukan tindakan yang sama. Kedua ialah mendidik. Sebelum anak mengetahui peraturan, maka mereka dapat belajar terlebih dahulu bahwa tindakan tertentu benar dan salah. Apabila tindakan yang tidak disetujui dilakukan, akan menerima hukuman. Sebaliknya, apabila melakukan tindakan yang disetujui, tidak menerima hukuman. Ketiga memberikan motivasi untuk menghindari perilaku yang tidak diperbolehkan masyarakat. Motivasi terletak bagaimana anak memutuskan sendiri mengenai tindakan salah atau benar yang harus dihindari dan dilakukan dalam lingkungan masyarakat.

3) Penghargaan

Penghargaan adalah suatu penghargaan yang diberikan atas dasar hasil baik. Beberapa orang tua atau orang lain merasa bahwa penghargaan tersebut dapat melemahkan motivasi anak untuk melakukan sesuatu yang seharusnya dilakukan. Sehingga banyak orang tua atau orang lain jarang menggunakan penghargaan dibandingkan hukuman. Penghargaan mempunyai tiga fungsi

dalam mengajarkan dan mendidik siswa untuk berperilaku sesuai dengan cara yang disetujui masyarakat. Pertama, penghargaan itu mempunyai nilai mendidik. Apabila tindakan anak diperbolehkan, maka dianggap bahwa hal tersebut baik. Sebaliknya, apabila anak melakukan tindakan yang tidak diperbolehkan, maka mereka menganggap hal itu buruk. Kedua, sebagai motivasi untuk mengulangi perilaku yang telah disetujui masyarakat secara sosial. Anak diberi kebebasan untuk mengulang perilaku yang telah diperbolehkan oleh masyarakat. Ketiga, berfungsi untuk memperkuat perilaku yang telah disetujui secara sosial dan bukan untuk melemahkan keinginan untuk mengulangi perilaku tersebut.

4) Konsistensi

Konsistensi adalah tingkat keseragaman atau stabilitas. Bila disiplin itu konstan, maka tidak akan ada perubahan untuk menghadapi kebutuhan perkembangan. Konsistensi mempunyai tiga fungsi penting. Pertama, ia mempunyai nilai mendidik yang sangat besar kepada anak. Apabila peraturannya konsisten, akan memacu pada proses belajar. Artinya peraturan tersebut harus bersifat konsisten atau tetap. Kedua, bahwa konsistensi mempunyai nilai motivasi yang kuat. Anak memahami bahwa penghargaan selalu mengikuti perilaku yang disetujui atau baik, sedangkan hukuman selalu mengikuti pada perilaku yang dilarang. Ketiga, bahwa konsistensi mempertinggi penghargaan terhadap peraturan dan orang yang berkuasa. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa unsur-unsur disiplin ini berfungsi membentuk kedisiplinan anak melalui peraturan,

hukuman, penghargaan, dan konsistensi yang dibentuk dalam kelompok sosial tertentu seperti di sekolah, rumah dan lingkungan masyarakat. Keempat unsur disiplin tersebut sangat penting untuk diterapkan dalam kelompok sosial, salah satunya di lingkungan sekolah. Maka dengan adanya penerapan kedisiplinan melalui empat unsur di atas dapat membantu pendidik dalam menanamkan sikap disiplin pada guru ataupun siswa sehari-hari. Selain itu, dapat menghindari terjadinya tindakan indiscipliner baik yang dilakukan guru maupun siswa di sekolah berkaitan dengan kedisiplinan. Penerapan unsur-unsur disiplin ini mempunyai penekanan dan fungsi masing-masing sehingga tenaga pendidik harus bekerja sama dengan masyarakat, orang tua, dan tenaga pendidik lainnya dalam menerapkan dan mengajarkan kepada siswa. Salah satu kegiatan untuk menerapkan kedisiplinan siswa adalah melakukan kegiatan di kelas yang di dalamnya mengandung empat unsur disiplin tersebut. Kegiatan guru mendisiplinkan siswa di kelas merupakan penentu keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Selain di kelas, penerapan kedisiplinan dapat ditanamkan melalui kegiatan diluar kelas seperti kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah tersebut. Oleh karena itu, pendidik harus bekerja keras dalam mendidik, membina, dan membentuk perilaku siswa sesuai dengan peraturan dalam kelompok sosialnya.

c. Fungsi Disiplin

Hurlock (1978: 97) menyatakan bahwa disiplin mempunyai dua fungsi yaitu bermanfaat dan tidak bermanfaat. Fungsi disiplin yang bermanfaat adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengajarkan anak bahwa perilaku tertentu selalu akan diikuti hukuman, namun yang lain akan diikuti pujian.
- 2) Untuk mengajar anak suatu tingkatan penyesuaian yang *wajar*, tanpa menuntut konformitas yang berlebihan.
- 3) Untuk membantu anak mengembangkan pengendalian diri dan pengarahan diri sehingga mereka dapat mengembangkan hati nurani mereka untuk dapat membimbing tindakan mereka.

Sedangkan fungsi disiplin yang tidak bermanfaat adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menakut-nakuti anak.
- 2) Sebagai pelampiasan agresi orang yang mendisiplinkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa fungsi disiplin mempunyai manfaat yaitu mengajarkan kepada anak bahwa setiap perilaku selalu diikuti oleh hukuman atau pujian. Selain itu, disiplin memberi manfaat untuk mengembangkan pengendalian diri siswa berdasarkan hati nurani. Sedangkan fungsi disiplin yang tidak bermanfaat adalah cara untuk menakut-nakuti siswa setiap melakukan tindakan dan sebagai pelampiasan seseorang dalam mendisiplinkan orang lain. Jadi, fungsi dari disiplin adalah mengajarkan kepada anak bahwa setiap peraturan selalu disertai oleh hukuman atau pujian. Penanaman disiplin anak memberi pengajaran dan pendidikan untuk mengontrol sikap dan berperilakunya sehari-hari. Oleh karena itu, dalam penelitian ini disiplin diharapkan dapat menciptakan siswa yang bermoral, berakarakter, disiplin, dan patuh terhadap peraturan atau tata tertib di sekolah maupun di luar sekolah untuk dapat menciptakan generasi penerus bangsa Indonesia.

d. Cara Menanamkan Disiplin

Terbentuknya disiplin siswa dapat dilakukan dengan cara menanamkan disiplin kepadanya. Hurlock (1978: 93-94) mengemukakan ada tiga cara menanamkan disiplin, yakni:

1) Cara mendisiplinkan otoriter

Peraturan yang keras memaksa untuk berperilaku sesuai yang diinginkan, hal tersebut menunjukkan bahwa semua jenis disiplin itu bersifat otoriter. Disiplin otoriter berkisar antara pengendalian perilaku yang wajar hingga *kaku* tanpa memberikan kebebasan bertindak, kecuali bila sesuai dengan standar yang direncanakan. Disiplin otoriter berarti mengendalikan sesuatu dengan kekuatan eksternal dalam bentuk hukuman terutama hukuman badan.

2) Cara mendisiplinkan permisif

Disiplin permisif adalah sedikit disiplin atau tidak berdisiplin. Terlihat bahwa orang tua dan guru menganggap bahwa kebebasan (*permissiveness*) sama dengan *laissezfaire* yang membiarkan siswa meraba-raba dalam situasi sulit untuk dihadapi sendiri tanpa adanya bimbingan atau pengendalian dari orang lain.

3) Cara mendisiplinkan demokratis

Metode ini menggunakan penjelasan, diskusi, dan penalaran untuk membantu siswa mengerti mengapa perilaku tersebut diharapkan. Maka metode ini lebih menekankan pada aspek edukatif dari disiplin dibandingkan aspek hukumannya. Oleh karena itu, disiplin demokratis ini menggunakan penghargaan dan hukuman, tetapi penekanannya lebih besar pada penghargaan saja.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terbentuknya

disiplin dilakukan dengan cara menanamkan disiplin kepada siswa. Pertama, disiplin otoriter, disiplin permisif, dan disiplin demokratis. Ketiga cara tersebut mempunyai tujuan masing-masing dalam memberikan pembelajaran dan pendidikan disiplin siswa. Disiplin otoriter ini dengan cara memberi perilaku wajar hingga *kaku*. Disiplin permisif yaitu memberikan kebebasan untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Sedangkan disiplin demokratis lebih menekankan pada penghargaan. Ketiga cara tersebut merupakan cara bagi pendidik untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar di dalam maupun di luar kelas selama berada di lingkungan sekolah. Tujuannya memberikan pengajaran dan pendidikan siswa agar dapat bersikap dan berperilaku disiplin, maka mereka wajib mengikuti peraturan atau tata tertib yang ada. Sekolah mempunyai kewajiban menerapkan atau menanamkan disiplin di sekolah atas dasar empat unsur disiplin yaitu peraturan, hukuman, penghargaan, dan konsistensi dengan cara otoriter, permisif, dan demokratis. Maka penerapan kedisiplinan sekolah akan berjalan dan siswa terbiasa bersikap disiplin sekaligus dapat membedakan mana tindakan baik dan buruk yang harus dilakukan.

2. *Permainan Tradisional*

a. *Pengertian Permainan Tradisional*

Moedjono dan Sulistyono dalam dharmamulya (2008: 29) menyatakan permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan jiwa, sifat, dan kehidupan sosial dikemudian hari. Permainan

tradisional anak-anak di Jawa misalnya, dikatakan mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti misalnya melatih cakap hitung menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel, melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya Tashadi dalam Dharmamulya (2008:27).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu yang diwariskan secara turun menurun dan biasanya terdapat di pedesaan. Permainan tradisional bisa dimainkan dengan menggunakan alat dan ada yang tidak menggunakan alat, biasanya permainan tradisional ini membutuhkan tempat yang luas untuk bermain.

b. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

Nilai yang bisa didapat dari permainan tradisional menurut Arikunto dalam Dharmamulya (2008: 8) nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain:

- 1) Nilai kebersamaan, dalam permainan yang bersifat kelompok nilai kebersamaan akan nampak sekali. Kelompok akan saling bekerjasama untuk mendapatkan kemenangan.
- 2) Kejujuran. Anak dituntut untuk jujur dalam memainkan dikarenakan jika tidak jujur akan mendapatkan sanksi oleh teman-temannya.
- 3) Kedisiplinan. Anak dituntut untuk disiplin saat memainkan seperti saat antri

bergantian.

- 4) Sopan santun, dalam permainan dituntut menjaga tingkah laku dikarenakan jika tingkah laku tidak sopan akan diberi sanksi oleh teman-temannya seperti dikucilkan.
- 5) Gotong royong, dalam permainan yang bersifat kelompok nilai gotong royong akan terlihat dikarenakan untuk mendapatkan kemenangan.
- 6) Kepatuhan, dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan permainan di mana peraturan ada yang umum atau disepakati bersama.
- 7) Aspek-aspek kepribadian yang lainnya.

Menurut Misbach (2006: 20), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

- 1) Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensori motorik, motorik kasar, motorik halus.
- 2) Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
- 4) Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai.
- 5) Aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa.
- 6) Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (transcendental).

- 7) Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- 8) Aspek nilai-nilai moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Jika digali lebih dalam, ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan local (local wisdom) yang luhur.

c. Macam-macam Permainan Tradisional

Dharmamulya (2008: 9) menyatakan khususnya di Jawa, permainan tradisional terdiri dari tiga kategori yaitu:

- a) Kategori permainan tradisional dengan bernyanyi antara lain, *ancak-ancak alis*, *bethet thing-thong*, *bibi-bibi tumbas timun*, *cacah bencah*, *cublak-cublak suweng*, *dhingklik oglak-aglik*, *dhoktri*, *epek- epek*, *gajah talena*, *gatheng*, *genukan*, *gowokan*, *jamuran*, *koko-koko*, *kucing-kucingan*, *nini thowok*, *sliring gending*, dan lain-lain. Permainan-permainan tersebut dimainkan dengan iringan berbagai nyanyian dan dialog tertentu.
- b) Kategori kedua adalah permainan tradisional dengan ketangkasan dan kemampuan fisik. Yang termasuk dalam jenis permainan tradisional pada kategori ini, khususnya di Jawa antara lain, *anjir*, *engklek*, *bengkat*, *benthik*, *dekepan*, *dhing-dhingan*, *dhukter*, *dhul-dhulan*, *embek-embekan*, *jeg-jegan*, *jirak*, *layung*, *pathon*, *patil lele*, dan lain-lain (Sukirman Dharmamulya, 2008: 9). Jenis-jenis permainan tradisional pada kategori kedua ini dimainkan dengan lebih banyak melibatkan aktivitas fisik serta kegiatan mengadu

ketangkasan.

- c) Kategori ketiga permainan tradisional ini meliputi jenis-jenis permainan tradisional dengan olah pikir. Kategori tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional pada jenis ini tidak banyak melibatkan aktivitas fisik namun lebih banyak melibatkan aktivitas penalaran, kognitif maupun daya pikir. Jenis-jenis permainan tradisional pada kategori ini, khususnya di Jawa antara lain, *bas-basan sepur*, *dhakon*, *mul-mulan*, *macanan*, dan lain-lain.

3. Kurikulum Pendidikan Jaman

Kurikulum dirancang untuk membina keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, keterampilan, mengembangkan kemampuan kreatif, keterampilan menggunakan teknologi termasuk komputer, dan keterampilan kritis dalam merespons dan mengambil keputusan secara cepat. Proses pembangkitan pengetahuan dalam lingkup setiap bidang studi merupakan fokus kurikulum. Proses belajar keterampilan dalam pendidikan jasmani memasukkan proses perolehan atau penguasaan keterampilan (persepsi, pemulaan, penghalusan, dan adaptasi) dan sekaligus proses gerak kreatif melalui pengembangan variasi, improvisasi, dan komposisi (Depdiknas, 2007: 11-12).

Tujuan belajar pendidikan jasmani dalam Standar Kelulusan Kompetensi Dasar (SKKD) Tingkat SD/MI (Depdiknas, 2007: 2) adalah:

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih;
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik;

- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar;
- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan;
- e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokrasi;
- f. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan;
- g. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap positif.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan rekreasi dapat dilihat pada lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006. Menurut Depdiknas (2007: 11-12), ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan meliputi:

- a. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
- b. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- c. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- d. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
- e. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- f. Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- g. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif (mampu melakukan) dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan

merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Berdasarkan kurikulum pendidikan jasmani, maka guru harus mampu membuat inovasi dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai.

4. Hakikat Peserta Didik

Peserta didik merupakan salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses pendidikan. Peserta didik menjadi pokok persoalan dan tumpuan perhatian dalam semua proses transformasi yang disebut pendidikan. Sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan, peserta didik sering disebut sebagai “*raw material*” (bahan mentah).

Menurut Arifin dalam Desmita (2010: 39) dalam perspektif psikologis, peserta didik adalah individu yang sedang berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan, baik fisik maupun psikis menurut fitrahnya masing-masing. Sebagai individu yang tengah tumbuh dan berkembang, peserta didik memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal kemampuan fitrahnya. Sedangkan dalam perspektif pedagogis, peserta didik diartikan sebagai jenis makhluk “*homo educandum*”, makhluk yang menghajatkan pendidikan. Dalam pengertian ini, peserta didik dipandang sebagai manusia yang memiliki potensi yang bersifat laten, sehingga dibutuhkan binaan dan bimbingan untuk mengaktualisasikan agar ia dapat menjadi manusia yang susila dan cakap. Rita Eka Izzaty, dkk (2013: 103-112) perkembangan kanak-kanak akhir sebagai berikut :

a. Perkembangan Fisik

Pertumbuhan fisik cenderung lebih stabil sebelum masa remaja yang pertumbuhannya yang begitu cepat. Masa ini diperlukan oleh anak untuk belajar berbagai kemampuan akademik. Anak menjadi lebih tinggi, lebih berat, lebih kuat serta belajar berbagai keterampilan. Kenaikan tinggi dan berat badan antara anak yang satu dengan yang lain berbeda.

Kegiatan fisik sangat perlu untuk mengembangkan kestabilan tubuh dan kestabilan gerak serta melatih koordinasi untuk menyempurnakan berbagai keterampilan. Disamping itu kegiatan kesegaran jasmani diperlukan untuk lebih menyempurnakan berbagai keterampilan menuju keseimbangan tubuh. Pada prinsipnya selalu aktif bergerak penting bagi anak.

b. Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Rita Eka Izzaty, dkk (2013: 104), masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasi konkret dalam berfikir (usia 7-12), dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar secara lebih konkret. Kini anak mampu berpikir secara logis meski masih terbatas pada situasi sekarang.

Masa kanak-kanak akhir menurut Piaget dalam Partini (1995: 52-53) tergolong pada masa Operasi Konkret dimana anak berpikir logis terhadap objek yang konkret. Berkurangnya rasa ego pada anak sehingga mulai bersikap sosial. misalnya mulai mau memelihara alat permainannya. Mengelompokkan benda-benda yang sama kedalam dua atau lebih kelompok yang berbeda.

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana kemampuan berfikir anak akan berkembang dari tingkat yang sederhana ke tingkat yang lebih rumit dan abstrak. Pada masa ini anak sudah dapat memecahkan masalah-masalah yang bersifat konkret. Terjadi peningkatan dalam hal pemeliharaan, misalnya mulai mau memelihara alat mainannya.

c. Perkembangan Bahasa

Kemampuan bahasa terus tumbuh pada masa ini. Anak lebih baik kemampuannya dalam memahami dan menginterpretasikan komunikasi secara lisan dan tulisan. Pada masa ini perkembangan bahasa mengalami perubahan perbendaharaan kata atau tata bahasa. Bersamaan dengan pertumbuhan perbendaharaan kata selama masa sekolah, anak-anak semakin banyak mendapatkan kata kerja yang tepat untuk menjelaskan suatu tindakan seperti memukul, melempar, menendang, atau melempar. Belajar membaca dan menulis membebaskan anak-anak dari keterbatasan untuk berkomunikasi langsung. Menulis merupakan hal yang lebih sulit daripada membaca bagi anak. Cara belajar menulis dilakukan setahap demi setahap dengan latihan dan seiring dengan perkembangan membaca.

d. Perkembangan Bicara

Berbicara merupakan alat komunikasi terpenting dalam berkelompok. Anak belajar bagaimana cara berbicara dengan baik dalam berkomunikasi dengan orang lain. Bertambahnya kosakata yang berasal dari berbagai sumber menyebabkan akan semakin banyak perbendaharaan kosakata tidak dapat dicapai bila anak tidak mengerti apa yang dikatakan oleh orang lain. Hal

ini mendorong anak untuk meningkatkan pengertiannya.

e. Perkembangan Moral

Perkembangan moral ditandai dengan kemampuan anak dalam memahami aturan, norma, dan etika yang berlaku di masyarakat. Perkembangan moral terlihat dari perilaku moralnya di masyarakat yang menunjukkan kesesuaian dengan nilai dan norma di masyarakat. Perilaku moral ini banyak dipengaruhi oleh cara mengasuh orang tua serta perilaku moral dari orang-orang yang berada didekatnya. Perkembangan moral ini juga tidak terlepas dari perkembangan kognitif dan emosi anak. Menurut Piaget dalam Rita Eka Izzaty, dkk (2013: 108), antara usia 5-12 tahun konsep anak mengenai keadilan sudah berubah. Pengertian yang kaku tentang benar dan salah yang telah dipelajari dari orang tua menjadi berubah.

f. Perkembangan Emosi

Emosi memainkan peran penting dalam kehidupan anak. Akibat dari emosi ini juga akan dirasakan oleh fisik pada anak terutama bila emosi itu kuat dan berulang-ulang. Sering dan kuatnya emosi anak akan merugikan penyesuaian sosial anak.

Pergaulan yang semakin luas dengan teman sekolah dan teman sebaya lainnya mengembangkan emosi. Anak mulai belajar bahwa ungkapan emosi yang kurang baik akan tidak diterima oleh teman-temannya. Hurlock (1993: 116) menyatakan bahwa ungkapan emosi yang muncul pada masa ini masih sama dengan masa sebelumnya.

Ciri-ciri emosi pada masa kanak-kanak sebagai berikut :

- 1) Emosi anak berlangsung relatif singkat.
- 2) Emosi anak kuat.
- 3) Emosi anak mudah untuk berubah.
- 4) Emisi anak akan berulang-ulang.
- 5) Emosi anak dapat diketahui atau dideteksi dari tingkah lakunya.
- 6) Emosi anak mengalami perubahan.
- 7) Perubahan dalam ungkapan-ungkapan emosional.

g. Perkembangan Sosial

Perkembangan emosi tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan sosial yang sering disebut sebagai perkembangan tingkah laku sosial. Ciri yang membedakan antara manusia dengan manusia adalah ciri sosialnya. Sejak lahir anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana berada secara terus menerus.

Sejak permulaan hidupnya kehidupan sosial dan emosi selalu terlibat setiap kali anak berhubungan dengan orang lain. Dunia sosio-emosional anak menjadi semakin kompleks dan berbeda pada masa ini. Interaksi dengan keluarga dan teman sebaya memiliki peran yang penting. Pemahaman tentang diri dan perubahan dalam perkembangan gender dan moral menandai perkembangan anak selama masa kanak-kanak akhir.

Adapun ciri-ciri anak masa kelas-kelas rendah Sekolah Dasar adalah:

- 1) Hubungan kuat antara keadaan jasmani dan prestasi.
- 2) Suka memuji dirinya.
- 3) Kalau tidak dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan

itu dianggap tidak penting.

- 4) Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya.
- 5) Suka meremehkan orang.

Ciri-ciri khas anak masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar adalah:

- 1) Perhatiannya kepada kehidupan praktis sehari-hari.
- 2) Ingin tahu, ingin belajar dan realistis.
- 3) Muncul minat kepada pelajaran khusus.
- 4) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajar.
- 5) Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peergroup* untuk bermain dan mereka membuat peraturan sendiri.

B. Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan atau hampir sama dimaksudkan untuk mendukung kajian teori yang sudah dikemukakan sebelumnya sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka berpikir. Penelitian yang relevan atau hampir sama dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian oleh saudara Sikha Basti Nursetya pada tahun 2013 dengan judul “Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Wates Tahun Ajaran 2012/2013 dalam mengikuti pembelajaran penjas melalui *reinforcement* (penguatan). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subyek penelitian adalah siswa kelas X D SMA Negeri 1 Wates yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah

observasi dan wawancara kepada guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas X D mengalami peningkatan kedisiplinan secara signifikan setelah diberi tindakan oleh guru kolaborator. Pada siklus I pertemuan pertama tingkat kedisiplinan hanya 35,9%, kemudian pada siklus I pertemuan kedua kedisiplinan berada di 67,1%. Setelah siklus I berakhir ternyata kedisiplinan belum memenuhi KKM. Penelitian dikatakan berhasil jika tingkat kedisiplinan sudah berada pada 80%. Dilanjutkan pada siklus II pertemuan pertama, kedisiplinan sudah mencapai angka 71,8%. Kemudian pada siklus II pertemuan kedua kedisiplinan mencapai 85,%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes dapat ditingkatkan melalui *reinforcement*(penguatan).

2. Penelitian oleh Desi Kartika Fatmawati dengan judul “Meningkatkan Sikap Kedisiplinan Melalui Permainan Cublek- Cublek Suweng Pada Anak Kelompok A2 TK. Aisyiyah III Kota Mojokerto”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang di rancang dalam bentuk siklus berulang. Siklus terdiri dari 4 tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A2 TK. Aisyiyah III yang berjumlah 17 anak, terdiri atas 8 anak perempuan dan 9 anak laki- laki. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Hasil analisis data peningkatan kedisiplinan melalui permainan cublek- cublek suweng pada siklus I diperoleh data 52,94%. Hal ini penelitian tindakan kelas

ini belum berhasil oleh karena target yang di tentukan $\geq 76\%$, maka penelitian ini berlanjut pada siklus II. Pada siklus II diperoleh data mengenai peningkatan kedisiplinan melalui permainan cublek-cublek suweng mencapai 88,24%. Berdasarkan analisis data pada siklus II maka target yang diharapkan tercapai dan penelitian ini dinyatakan berhasil. Selain itu dapat disimpulkan bahwa melalui permainan cublek-cublek suweng dapat meningkatkan sikap kedisiplinan anak kelompok A2 TK. Aisyiyah III Kota Mojokerto.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan kedisiplinan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas III di SDN Jagamangsan 2 kecamatan Berbah kabupaten Sleman melalui permainan tradisional. Peningkatan kedisiplinan melalui bermain dirasa tepat digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar, hal ini karena sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain. Permainan yang digunakan oleh guru penjas di SDN Jagamangsan 2 adalah permainan tradisional. Permainan tradisional ini guru bermaksud agar siswa menaati peraturan yang telah ditentukan didalamnya dengan perasaan senang dan gembira, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain. Dengan demikian siswa akan mengikuti peraturan yang telah ditentukan dengan senang, bermain dengan riang, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan tanpa disadarinya.

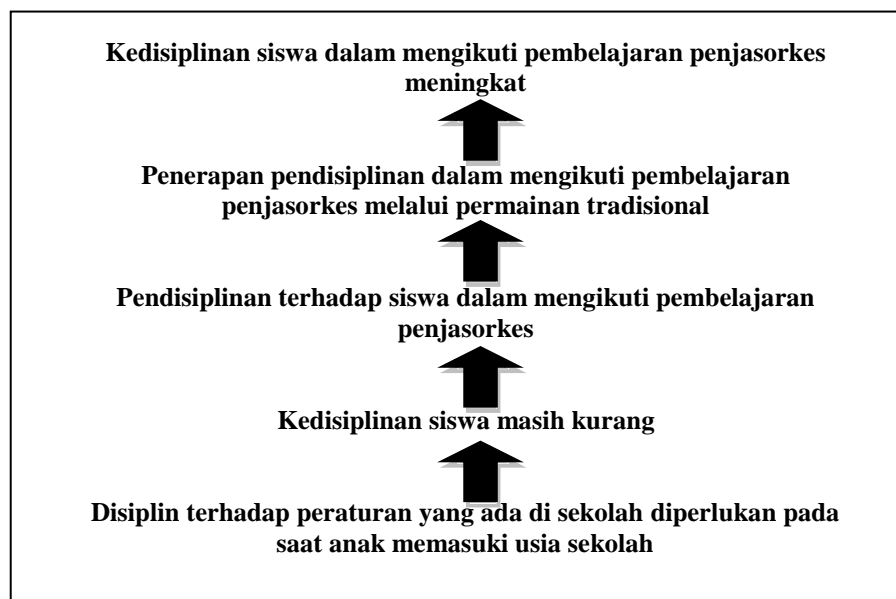
Salah satu pembentuk karakter adalah disiplin. Kedisiplinan sangat

diperlukan dalam bidang pendidikan yakni di sekolah. Sekolah perlu menerapkan peraturan atau tata tertib yang harus ditaati oleh semua warga sekolah. Diberlakukannya peraturan di sekolah bertujuan untuk membentuk moral siswa. Tanpa adanya peraturan maka sekolah akan menjadi tempat bertumbuhnya konflik yang tidak dapat diselesaikan.

Disiplin ditujukan kepada ketaatan seseorang terhadap peraturan yang berlaku dalam kehidupan masyarakat. Disiplin bertujuan untuk mendidik, membina, dan menjamin kesejahteraan individu atau masyarakat dalam kehidupan. Tidak hanya kedisiplinan yang menjadi perhatian, tetapi norma juga perlu diperhatikan. Diterapkannya norma dengan tujuan untuk menciptakan kehidupan yang nyaman dan tentram tanpa perselisihan. Karakter seseorang dapat dibentuk melalui kedisiplinan dan norma yang ada dalam kehidupan. Tingkat kedisiplinan siswa kelas III SDN Jagamangsan 2 masih dirasa masih kurang, karena siswa tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi, siswa tidak melaksanakan ketika guru memberikan perintah atau tugas kepada siswa, siswa sulit untuk dibariskan saat pembelajaran, dan siswa tidak izin terlebih dahulu kepada guru jika akan meninggalkan pembelajaran. Maka dari itu dengan memberikan permainan tradisional diharapkan mampu meningkatkan kedisiplinan siswa, sehingga kedisiplinan siswa kelas III SDN Jagamangsan 2 Kecamatan Berbah, Kabupaten Sleman akan semakin baik.

Uraian diatas, maka dipandang perlu untuk dilakukan penelitian dengan menggunakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk pendisiplinan

melalui permainan tradisional diharapkan bisa mengubah perilaku siswa III di SDN Jagamangsan 2 yang awalnya kurang memperhatikan kedisiplinan menjadi siswa yang lebih disiplin dari sebelumnya. Kedisiplinan memang benar-benar tertanam dalam diri siswa dan dengan demikian siswa akan mempertahankan dan mengulangi perilaku yang diinginkan yakni disiplin dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Adapun alur berpikir ini akan diperjelas pada bagan yang tersaji di bawah ini:



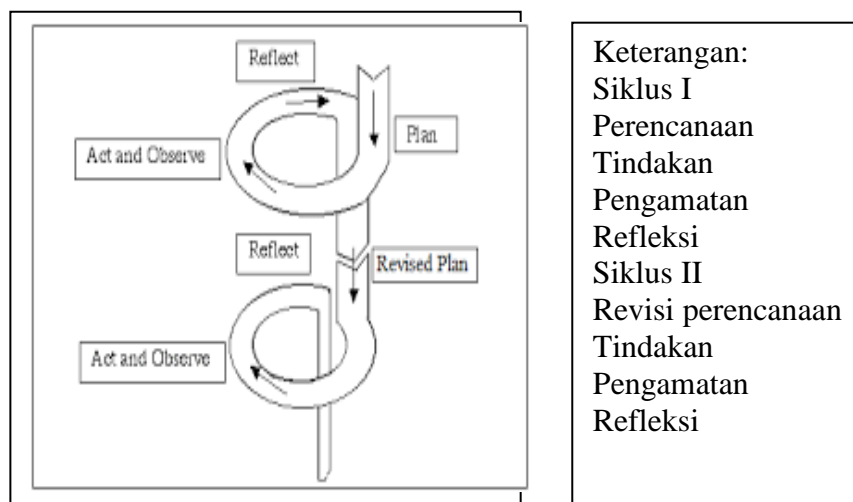
Gambar 1. Kerangka Berfikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut juga *Classroom Action Research* (CAR). Dadang Yudhistira (2013: 25) menyebutkan bahwa PTK merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif yang ditujukan untuk memperdalam pemahaman terhadap tindakan selama proses pembelajaran serta memperbaiki kekurangan yang masih terjadi dalam proses pembelajaran dan melakukan upaya mewujudkan tujuan-tujuan dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model Kemmis & Mc.Taggart yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Gambar 2. Model Desain Kemmis And Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2006: 93)

Berdasarkan gambar di atas, kegiatan dalam setiap siklus terdapat

empat komponen yang terdiri dari:

1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, bagaimana penelitian tersebut dilakukan Perencanaan sebagai berikut:

- a. Peneliti menentukan cara meningkatkan kedisiplinan siswa melalui permainan tradisional.
- b. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- c. Peneliti menyiapkan lembar observasi mengenai aktivitas siswa, guru, dan proses pembelajaran selama pembelajaran.

2. Tindakan (*Acting*)

Tindakan merupakan penerapan isi rancangan, yaitu menggunakan tindakan kelas. Pelaksana tindakan dalam penelitian ini adalah peneliti dan kolaborator sebagai pengamat.

3. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan oleh kolabolator selama pembelajaran olahraga melalui permainan tradisional dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah dan untuk menentukan tindakan apa yang dilakukan peneliti selanjutnya.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi merupakan kegiatan untuk melihat kekurangan yang dilaksanakan guru dan diperlukan untuk mengetahui hal-hal yang perlu

diperbaiki pada siklus berikutnya.

B. Prosedur Tindakan

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III di SDN Jagamangsan 2 dalam bentuk siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan setiap pertemuan 2 x 35 menit. Adapun tahapan kegiatan pada setiap siklus adalah sebagai berikut:

Siklus Pertama

Pada siklus pertama, tindakan diberikan dalam dua kali pertemuan dengan waktu (2 x 70 menit), adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini yaitu melakukan konsolidasi dengan kolaborator.

Hasilnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Merencanakan tindakan yang akan diberikan kepada siswa.
- b. Menyusun RPP dengan materi permainan tradisional yang dititik beratkan pada penilaian kedisiplinan siswa.
- c. Membuat angket siswa dan lembar observasi.
- d. Menyiapkan alat yang digunakan.

2. Pelaksanaan

Peneliti bertindak sebagai guru memberikan materi pembelajaran permainan tradisional untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Secara langsung kolaborator mengamati beberapa aspek kedisiplinan siswa kelas III di SD Negeri Jagamangsan 2 yang ada di lembar observasi. Langkah-langkah dalam

pembelajaran penjasorkes di lapangan pada tiap siklus adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan apersepsi

Guru dan siswa berkumpul di lapangan, guru membuka pelajaran penjasorkes dengan salam, memimpin doa, menjelaskan sedikit tentang materi yang akan dipelajari. Guru memberitahu bahwa kedisiplinan siswa akan dinilai secara intensif oleh kolaborator.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memimpin pembelajaran penjasorkes.
- 2) Guru melakukan pembelajaran yang sebelumnya sudah disusun didalam RPP.

c. Penutup

- 1) Guru dan kolaborator mengajak siswa untuk berdiskusi tentang materi yang sudah diajarkan.
- 2) Guru memimpin pendinginan.
- 3) Guru menutup pembelajaran dengan doa.

3. Observasi

Peneliti dengan bantuan kolaborator mengamati jalannya kegiatan pembelajaran penjasorkes melalui permainan tradisional. Kegiatan pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kinerja siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi adalah suatu kegiatan untuk melihat dampak dari tindakan yang sudah diberikan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari rencana tindakan yang telah ditetapkan. Kegiatan pada

tahap ini dilakukan saat pertemuan kedua setiap siklusnya. Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Mengumpulkan dan menganalisis data hasil observasi yang dilakukan kolaborator dan data catatan yang dikumpulkan oleh guru sekaligus bertindak sebagai peneliti.
- b. Melakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah diberikan kepada siswa untuk dijadikan acuan pada tindakan yang akan diberikan disiklus kedua.
- c. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini jika kelas yang diberi tindakan sudah mencapai kedisiplinan sebesar 86%.

Siklus Kedua

Tindakan yang diberikan pada siklus kedua hampir sama dengan siklus pertama, namun perlu diberikan penekanan terhadap hal-hal yang dirasa kurang pada saat pelaksanaan siklus pertama. Siklus kedua dilakukan dalam dua kali pertemuan (2x70 menit), dengan langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini yaitu melakukan konsolidasi dengan kolaborator.

Hasilnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Merencanakan tindakan yang akan diberikan kepada siswa, setelah melihat siklus pertama.
- b. Menyusun RPP dengan materi permainan tradisional yang dititik beratkan pada penilaian kedisiplinan siswa.
- c. Membuat angket siswa dan lembar observasi.
- d. Menyiapkan alat yang digunakan.

2. Pelaksanaan

Peneliti bertindak sebagai guru memberikan materi pembelajaran permainan tradisional untuk meningkatkan tingkat kedisiplinan siswa. Secara langsung kolaborator mengamati beberapa aspek kedisiplinan siswa kelas III di SD Negeri Jagamangsan 2 yang ada di lembar observasi. Langkah-langkah dalam pembelajaran penjasorkes di lapangan pada tiap siklus adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan apersepsi

Guru dan siswa berkumpul di lapangan, guru membuka pelajaran penjasorkes dengan salam, memimpin doa, menjelaskan sedikit tentang materi yang akan dipelajari. Guru memberitahu bahwa kedisiplinan siswa akan dinilai secara intensif oleh kolaborator.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memimpin pembelajaran penjasorkes.
- 2) Guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP Yang telah disusun sebelumnya.

c. Penutup

- 1) Guru dan kolaborator mengajak siswa untuk berdiskusi tentang materi yang sudah diajarkan.
- 2) Guru memimpin pendinginan.
- 3) Guru menutup pembelajaran dengan doa.

3. Observasi

Peneliti dengan bantuan kolaborator mengamati jalannya kegiatan

pembelajaran penjasorkes melalui permainan tradisional. Kegiatan pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kinerja siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi adalah suatu kegiatan untuk melihat dampak dari tindakan yang sudah diberikan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari rencana tindakan yang telah ditetapkan. Kegiatan pada tahap ini dilakukan saat pertemuan kedua setiap siklusnya. Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Mengumpulkan dan menganalisis data hasil observasi yang dilakukan kolaborator dan data catatan yang dikumpulkan oleh guru sekaligus bertindak sebagai peneliti.
- b. Melakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah diberikan kepada siswa.
- c. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini jika kelas yang diberi tindakan sudah mencapai kedisiplinan sebesar 86,00%.

C. Subyek Penelitian

Siswa kelas III di SD Negeri Jagamangsan 2, Dusun Blambangan, Desa Jogotirto, Kecamatan Berbah, Kabupaten Sleman. Jumlah siswa 24 anak, 12 peserta didik putra dan 12 peserta didik putri tahun pelajaran 2016/2017.

1. Waktu Penelitian

Penelitian meningkatkan kedisiplinan dalam pembelajaran melalui permainan tradisional siswa kelas III di SDN Jagamangsan 2 ini dilaksanakan

pada bulan Januari-Februari tahun 2017.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jagamangsan 2 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Pemilihan SDN Jagamangsan 2 sebagai tempat penelitian karena peneliti sudah melihat langsung bagaimana proses pembelajaran di SDN Jagamangsan 2.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Suharismi Arikunto (2006: 136), “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Panduan observasi ini berisi pernyataan mengenai perilaku siswa selama pelaksanaan tindakan.

Tabel 1. Lembar Observasi Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional

No	Aspek yang diobservasi	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Siswa tepat waktu dalam mempersiapkan diri saat mulai pembelajaran			
2	Siswa berpakaian sesuai dengan aturan sekolah			
3	Siswa berpakaian rapi saat pembelajaran			
No	Aspek yang diobservasi	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
4	Siswa berjalan dan tidak bergurau saat menuju lapangan			
5	Siswa meletakkan minuman ditempat yang telah ditentukan oleh guru			
6	Siswa mudah dibariskan			

7	Siswa memperhatikan penjelasan materi pembelajaran			
8	Siswa melaksanakan pemanasan			
9	Siswa minum pada saat diberi waktu oleh guru			
10	Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran			
11	Siswa mematuhi peraturan dalam permainan			
12	Siswa bertutur kata sopan saat pembelajaran			
13	Siswa melaksanakan pendinginan			
14	Siswa memperhatikan evaluasi pembelajaran			
15	Siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan			

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah observasi yang dilakukan secara terstruktur yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan, dan dimana tempatnya. Pengamatan atau observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki (Cholid Narbuko, 2005: 70). Proses pengamatan yang dilakukan oleh satu pengamat yaitu kolabolator. Berpegang pada pedoman lembar observasi yang telah disusun sebelumnya, mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis yang berorientasi pada prosedur/langkah-langkah kerja yang dilakukan subjek ketika melakukan pembelajaran penjasorkes. Lembar observasi berbentuk *checklist* dan diisi menggunakan tanda (√) yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Selain *checklist* untuk mengumpulkan data kualitatif peneliti juga menggunakan lembaran catatan tentang hal-hal yang muncul dan teramati yang perlu dicatat secara narasi deskriptif selama proses.

E. Analisis Data

Menurut Sugiyono (2008: 244) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif, yaitu merangkum hasil pengamatan dengan menggunakan kode-kode, gambar, diagram, angka dan tabel. Analisis data lebih difokuskan selama proses dilapangan bersamaan dengan pengumpulan data.

Analisis data kuantitatif dilakukan melalui perhitungan presentase hasil penelitian yang dilakukan sedangkan analisis kualitatif dilakukan berupa hasil observasi. Sedangkan data yang diperoleh dengan angket dianalisis secara kuantitatif. Analisis hasil angket pada masing-masing siswa dilakukan dengan cara berikut:

Rumus presentase yang digunakan adalah sebagai:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

f = frekuensi siswa dalam suatu kategori

N = jumlah siswa keseluruhan

Data kualitatif diperoleh dari hasil data observasi. Analisis data dalam

penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan statistik, menghitung korelasi dan regresi, uji perbedaan, analisis jalur, dan sebagainya. Teknik analisis yang akan digunakan untuk menggambarkan perilaku disiplin siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes yaitu analisis data deskriptif yang dilakukan melalui 3 tahapan Model Milies & Huberman (Sugiyono, 2008: 246-252), meliputi:

1. Reduksi data, yaitu proses pemilihan data-data yang diperoleh peneliti saat melakukan penelitian. Data-data yang diperoleh perlu disederhanakan maupun dirangkum agar mempermudah peneliti dalam memberikan gambaran yang jelas serta menyajikan data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini data kualitatif melalui observasi.
2. Penyajian data, yaitu data-data yang telah dirangkum dapat disajikan dalam bentuk grafik, tabel, serta uraian singkat teks bersifat naratif. Dengan menyajikan data, maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi saat penelitian.
3. Penarikan kesimpulan, yaitu penyampaian kesimpulan dari data-data penelitian yang diperoleh peneliti. Penarikan kesimpulan dilakukan oleh peneliti dengan cara menguji hipotesis yang berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan.

Ketercapaian keberhasilan tindakan disesuaikan dengan standar keberhasilan yang sudah ditetapkan. Hasil ketercapaian diperoleh masing-masing siswa dari awal hingga akhir pertemuan tindakan. Pencapaian hasil mulai dari awal tindakan sampai akhir tindakan yang diberikan oleh siswa

akan dibandingkan agar dapat diketahui adanya peningkatan kedisiplinan dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

Data pengamatan yang diperoleh pada setiap pengamatan dari kolaborator dianalisis, dirangkum dan digunakan untuk mengetahui persentase keberhasilan tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti dalam proses pembelajaran, kemudian didiskusikan, dan data tersebut disajikan secara kuantitatif pada hasil penelitian. Penelitian dikatakan berhasil jika 86% siswa kelas III dapat memenuhi kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan peneliti dan kolaborator.

F. Validitas Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kedisiplinan siswa hendaknya harus valid. Menurut Arikunto (2006: 168), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen, sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Pada penelitian ini menggunakan dua instrumen penelitian, yaitu lembar observasi (*cecklist*). Kedua instrumen ini disusun oleh peneliti kemudian didiskusikan kepada ahli bapak Sudardiyono, M.Pd selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jagamangsan 2 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman dengan dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 4 Januari 2017 dan 11 Januari 2017, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2017 dan 25 Januari 2017 diperoleh hasil di bawah ini:

1. Siklus I

Siswa mempersiapkan diri ketika bel masuk berbunyi dengan berbaris di halaman sekolah sebelum berjalan menuju ke lapangan. Ketika siswa dibariskan oleh guru, terdapat 10 siswa yang terlambat. Siswa membawa sarana yang akan digunakan seperti cone dan kapur. Terdapat 8 siswa yang tidak berpakaian sesuai dengan aturan sekolah dan 12 siswa tidak berpakaian rapi. Setelah dibariskan siswa berdoa terlebih dahulu yang dipimpin oleh guru sebelum berjalan ke lapangan. Kemudian siswa berjalan ke lapangan dengan didampingi dan diawasi oleh guru tetapi terdapat 8 siswa yang bergurau dan berlari-larian.

Siswa sampai di lapangan kemudian meletakkan botol minuman ditempat yang ditentukan oleh guru. Siswa berbaris, berhitung, berdoa, presensi yang dipimpin oleh guru. Setelah itu siswa melakukan pemanasan dengan permainan tradisional cendak dodok dengan siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok laki-laki dan kelompok perempuan. Siswa

melakukan hompimpah untuk menentukan dua orang sebagai penjaga. Seluruh siswa melakukan pemanasan. Setelah dilakukan pemanasan siswa diberi waktu untuk minum.

Siswa diperintah oleh guru untuk membantu membuat lapangan permainan gobag sodor, Setelah itu siswa berbaris dan memperhatikan saat guru menjelaskan materi permainan tradisional yang akan dilakukan yaitu permainan hadang tetapi terdapat siswa yang tidak memperhatikan. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok kemudian perwakilan setiap kelompok hompimpah untuk menentukan kelompok yang bermain pertama. Kelompok yang belum bermain berada di samping lapangan untuk memperhatikan permainan yang dilakukan. Pada pertengahan permainan terjadi keributan yang disebabkan oleh siswa yang tidak sportif dengan melanggar peraturan.

Pada akhir pembelajaran siswa melakukan pendinginan dengan permainan tradisional jamuran dengan posisi melingkar yang dipimpin oleh guru. Seluruh siswa melakukan pendinginan. Setelah dilakukannya pendinginan, siswa berbaris dan memperhatikan saat guru melakukan evaluasi pembelajaran tetapi terdapat 7 siswa yang tidak memperhatikan. Kepada siswa yang tidak mematuhi peraturan yang dibuat oleh guru diberikan teguran dan menjelaskan kembali peraturan permainan serta melakukan tanya jawab. Pada saat pembelajaran terdapat 8 siswa yang susah untuk dibariskan, terdapat 6 siswa yang tidak aktif dan 8 siswa berkata tidak sopan. Kemudian siswa berdoa yang dipimpin oleh guru dan kembali ke sekolah. Seluruh siswa mengikuti

pembelajaran secara keseluruhan. Pada Pertemuan Selanjutnya ketika siswa diberiskan oleh guru, terdapat 8 siswa yang terlambat. Terdapat 6 siswa yang tidak berpakaian sesuai dengan aturan sekolah dan 8 tidak berpakaian rapi. Setelah diberiskan siswa berdoa terlebih dahulu yang dipimpin oleh guru sebelum berjalan ke lapangan. Kemudian siswa berjalan ke lapangan dengan didampingi dan diawasi oleh guru tetapi terdapat 7 siswa yang bergurau.

Siswa sampai di lapangan kemudian meletakkan botol minuman ditempat yang ditentukan oleh guru. Siswa berbaris, berhitung, berdoa, presensi yang dipimpin oleh guru. Setelah itu siswa melakukan pemanasan dengan permainan tradisional cendak dodok dengan siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok laki-laki dan kelompok perempuan. Siswa melakukan hompimpah untuk menentukan dua orang sebagai penjaga. Seluruh siswa melakukan pemanasan. Setelah dilakukan pemanasan siswa diberi waktu untuk minum.

Siswa diperintah oleh guru untuk membantu membuat lapangan permainan gobag sodor, Setelah itu siswa berbaris dan memperhatikan saat guru menjelaskan materi permainan tradisional yang akan dilakukan yaitu permainan hadang dan seluruh siswa memperhatikan penjelasan dari guru. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok kemudian perwakilan setiap kelompok hompimpah untuk menentukan kelompok yang bermain pertama. Kelompok yang belum bermain berada di samping lapangan untuk memperhatikan permainan yang dilakukan. Pada permainan kali ini sudah tidak terjadi keributan.

Pada akhir pembelajaran siswa melakukan pendinginan dengan permainan tradisional jamuran yang dipimpin oleh guru. Seluruh siswa melakukan pendinginan. Setelah dilakukannya pendinginan, siswa berbaris dan memperhatikan saat guru melakukan evaluasi pembelajaran tetapi masih terdapat 5 siswa yang tidak memperhatikan. Pada saat pembelajaran terdapat 6 siswa yang susah untuk dibariskan dan 8 siswa berkata tidak sopan. Kemudian siswa berdoa yang dipimpin oleh guru dan kembali ke sekolah. Setelah sampai disekolahan, siswa mengisi angket kedisiplinan yang dibagikan oleh guru. Seluruh siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan. Pada siklus I didapatkan hasil observasi kedisiplinan siswa dalam pembelajaran meningkat dengan hasil 82,50%.

a. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti dan kolabolator mendiskusikan hasil observasi. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa kedisiplinan siswa sebesar 82,50%. Berdasarkan hasil observasi kedisiplinan siswa yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus I kedisiplinan siswa sudah mengalami peningkatan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan, , dikarenakan penelitian dikatakan berhasil jika kedisiplinan siswa minimal 86,00% sehingga tindakan akan dilanjutkan pada siklus II.

2. Siklus II

Siswa mempersiapkan diri ketika bel masuk dengan berbaris di halaman sekolah sebelum berjalan menuju ke lapangan. Ketika siswa dibariskan oleh guru, masih terdapat 5 siswa yang terlambat tetapi sudah sangat berkurang.

Siswa membawa sarana yang akan digunakan seperti cone dan kapur. Seluruh siswa sudah berpakaian sesuai dengan aturan sekolah, tetapi masih terdapat 3 siswa yang tidak berpakaian rapi tetapi sudah sangat berkurang. Setelah dibariskan siswa berdoa terlebih dahulu yang dipimpin oleh guru sebelum berjalan ke lapangan. Siswa berjalan ke lapangan dengan dua banjar dengan banjar pertama laki-laki dan barisan kedua perempuan. Siswa berjalan ke lapangan dengan didampingi dan diawasi oleh guru tetapi terdapat 2 siswa yang bergurau.

Kemudian setelah sampai lapangan siswa meletakkan botol minuman ditempat yang telah ditentukan oleh guru. Siswa berbaris, berhitung, berdoa, presensi yang dipimpin oleh guru. Setelah itu siswa melakukan pemanasan dengan permainan tradisional gotri legendri dengan siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok laki-laki dan kelompok perempuan. Seluruh siswa melakukan pemanasan. Setelah dilakukan pemanasan siswa diberi waktu untuk minum.

Siswa diperintah oleh guru untuk membantu membuat lapangan permainan bentengan. Setelah itu siswa berbaris dan memperhatikan saat guru menjelaskan materi permainan tradisional yang akan dilakukan yaitu permainan bentengan dan seluruh siswa memperhatikan penjelasan dari guru. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok kemudian perwakilan setiap kelompok hompimpah untuk menentukan kelompok yang bermain pertama. Kelompok yang belum bermain berada di samping lapangan untuk memperhatikan permainan yang dilakukan. Pada akhir pembelajaran siswa melakukan

pendinginan dengan permainan tradisional jamuran dengan posisi melingkar yang dipimpin oleh guru. Seluruh siswa melakukan pendinginan. Setelah dilakukannya pendinginan, siswa berbaris dan memperhatikan saat guru melakukan evaluasi pembelajaran tetapi masih terdapat 2 siswa yang tidak memperhatikan. Pada saat pembelajaran siswa sangat aktif. Masih terdapat 2 siswa yang berkata tidak sopan dan 4 siswa susah untuk dibariskan tetapi sudah sangat berkurang. Kemudian siswa berdoa yang dipimpin oleh guru dan kembali ke sekolah. Seluruh siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan. Pada pertemuan selanjutnya seluruh siswa sudah tepat waktu dalam mempersiapkan diri di halaman sekolah. Seluruh siswa sudah berpakaian sesuai dengan aturan sekolah dan masih terdapat 4 siswa yang berpakaian tidak rapi tetapi sudah sangat berkurang. Siswa membawa sarana yang akan digunakan seperti cone dan kapur. Siswa berbaris dan berdoa terlebih dahulu yang dipimpin oleh guru sebelum berjalan ke lapangan. Siswa berjalan ke lapangan dengan dua banjar dengan banjar pertama laki-laki dan barisan kedua perempuan. Kemudian siswa berjalan ke lapangan dengan didampingi dan diawasi oleh guru. Siswa sudah berjalan dan tidak bergurau saat menuju lapangan.

Siswa sampai di lapangan kemudian melatakan botol minuman ditempat yang telah ditentukan oleh guru. Siswa berbaris, berhitung, berdoa, dan presensi yang dipimpin oleh guru. Setelah itu siswa melakukan pemanasan dengan permainan tradisional gotri legendri dengan siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok laki-laki dan kelompok perempuan. Seluruh siswa

melakukan pemanasan. Setelah dilakukan pemanasan siswa diberi waktu untuk minum.

Siswa diperintah oleh guru untuk membantu membuat lapangan permainan hadang. Setelah itu siswa berbaris dan memperhatikan saat guru menjelaskan materi permainan tradisional yang akan dilakukan yaitu permainan bentengan dan seluruh siswa memperhatikan penjelasan dari guru. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok kemudian perwakilan setiap kelompok hompimpah untuk menentukan kelompok yang bermain pertama. Kelompok yang belum bermain berada di samping lapangan untuk memperhatikan permainan yang dilakukan. Pada saat permainan dilakukan, siswa sangat aktif dikarenakan ingin terus bermain.

Pada akhir pembelajaran siswa melakukan pendinginan dengan permainan tradisional jamuran dengan posisi melingkar yang dipimpin oleh guru. Seluruh siswa melakukan pendinginan. Setelah dilakukannya pendinginan, siswa berbaris dan memperhatikan saat guru melakukan evaluasi pembelajaran. Seluruh siswa sangat kondusif dan memperhatikan evaluasi yang diberikan kepada guru. Pada saat pembelajaran masih terdapat siswa yang berkata tidak sopan dan susah untuk dibariskan tetapi sudah sangat berkurang. Seluruh siswa sangat aktif dalam pembelajaran yang dilakukan. Kemudian siswa berdoa yang dipimpin oleh guru dan kembali ke sekolah. Seluruh siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan. Setelah sampai disekolahan siswa mengisi angket yang dibagikan oleh guru. Hasil observasi kedisiplinan siswa yang dilakukan oleh kolabolator mengalami peningkatan dari pertemuan

sebelumnya. Pada siklus II didapatkan hasil observasi kedisiplinan siswa dalam pembelajaran meningkat dengan hasil 96,94%.

a. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti dan kolabolator mendiskusikan hasil observasi kedisiplinan siswa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh kolabolator, proses pembelajaran yang dilakukan lebih kondusif.

Berdasarkan observasi kedisiplinan siswa pada siklus II didapatkan hasil 96,94% dan dapat disimpulkan bahwa peningkatan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional sudah mencapai indikator keberhasilan, dikarenakan penelitian dikatakan berhasil jika kedisiplinan siswa minimal 86,00%. Berdasarkan hal tersebut, maka sesuai hasil pengamatan dan diskusi dengan kolabolator, penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

B. Pembahasan

Berdasarkan refleksi dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pada akhir siklus terjadi peningkatan kedisiplinan yang ditunjukkan oleh siswa. Data tersebut dapat dilihat dari hasil observasi kedisiplinan siswa. Hasil dari siklus I, peneliti menyimpulkan bahwa tingkat kedisiplinan siswa kelas III di SDN Jagamangsan 2 belum mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus I bahwa kedisiplinan siswa kelas III di SDN Jagamangsan 2 sudah mulai meningkat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan dengan hasil 82,50% tetapi kedisiplinan siswa belum mencapai indikator keberhasilan, dikarenakan penelitian dikatakan berhasil jika

persentase kedisiplinan minimal 86,00% dari seluruh siswa sehingga penelitian akan dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II yang terdiri dari dua pertemuan, peneliti bertindak sebagai guru terus memberikan evaluasi dalam pembelajaran yang mengkaitkan dengan kedisiplinan. Hasil observasi yang dilakukan pada siklus II dapat diketahui bahwa semua aspek kedisiplinan siswa meningkat dari sebelumnya dan didapatkan hasil observasi kedisiplinan siswa sebesar 96,94%. Banyak hal yang bisa dijelaskan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran bahwa tindakan yang dilakukan pada awalnya sudah merubah sedikit perilaku siswa, tapi semakin menuju ke siklus yang ke II perubahan tersebut sangat terlihat. Siswa sudah tepat waktu dalam mempersiapkan diri saat mulai pembelajaran, yang biasanya tidak memakai pakaian sesuai aturan sekarang sudah memakai pakaian yang sesuai yang ditentukan sekolah, yang biasanya pakaian tidak rapi sekarang sudah rapi, dan yang berkata tidak sopan juga sudah sangat berkurang. Berawal dari sikap disiplin yang ditunjukkan siswa, tujuan pembelajaran menjadi tercapai secara optimal.

Hasil evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator, diperoleh data sebagai berikut: peningkatan kedisiplinan siswa melalui permainan tradisional dikatakan berhasil karena kedisiplinan siswa sudah memenuhi kategori keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Berdasarkan hal tersebut bahwa melalui permainan tradisional yang ditujukan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa terbukti berhasil. Tujuan pembelajaran penjasorkes menjadi lebih tercapai secara optimal, secara tidak langsung kedisiplinan juga

mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran penjasorkes. Karena dengan kedisiplinan yang tinggi guru juga akan lebih mudah dan terarah untuk menyampaikan materi pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kedisiplinan siswa kelas III dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional di SDN Jagamangsan 2, Kecamatan Berbah, Kabupaten Sleman.

B. Implikasi Peneitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kedisiplinan siswa kelas III dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Jagamangsan 2 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman, sehingga sebagai guru untuk meningkatkan kualitas atau kesuksesan dalam proses pembelajaran perlu diupayakan meningkatkan kedisiplinan siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengambilan data terhambat oleh jadwal ujian akhir semester, sehingga pengambilan data tertunda.
2. Halaman sekolah yang kurang luas, sehingga tempat pembelajaran dilapangan sepak bola yang tidak berdekatan dengan sekolah.

D. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut

1. Guru pendidikan jasmani hendaknya selalu kreatif untuk mengatur siswa agar siswa-siswa tersebut tetap disiplin dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

Diperlukan banyak cara untuk memecahkan masalah kedisiplinan siswa. Untuk itu guru harus tetap punya strategi untuk menanamkan kedisiplinan.

2. Kepada semua pembaca, khususnya guru penjasorkes agar dapat mengembangkan penelitian ini untuk menanamkan kedisiplinan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes dengan lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Badrun Kartowagiran. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Tindakan . Makalah Penyelenggaraan Penelitian Tindakan bagi Dosen IKIP PGRI Yogyakarta.*
- Christriyati Ariyani, dkk. (1998). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Tradisional Jawa*, Cetakan ke-3. Yogyakarta: Kepel Press PuriArsita A-6.
- Cholid Narbuko & Abu Achmadi. (2005). *Metodologi Penelitian*. Cetakan ke-7. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dadang Yudhistira. (2013). *Menulis Tindakan Kelas Yang Apik*. Jakarta: PT Grasindo
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: CV Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi (Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tingkat SD/Mi)*. Jakarta: Depdiknas.
- . (2007). *Naskah Akademik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Depdiknas.
- . (2007). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/Mi (Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan)*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2009). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- . (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya .
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Emzir (2012), *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hamzah B.Uno. (2006). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- James Danandjaja. (2002). *Foklor Indonesia*. Jakarta: Grafiti.
- Maria J. Wantah. (2009). *Pengembangan Disiplin Dan Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: yayasan obor Indonesia.

- Rita Eka Izzaty, dkk.(2013).*Perkembangan Peserta Didik*, Cetakan kwe-2.Yogyakarta. UNY Press.
- Sigit Dwi Wintono,dkk. (2002). *Aneka Permainan Tradisional Nusantara*. Surakarta:Pustaka Mulia.
- Sri Mulyani, dkk.(2007). *Permainan Anak Tradisional dan Kandungan Nilai-Nilai Edukasi*. Yogyakarta.
- Sugiyono. (2008). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: CV Mutiara.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujarno, dkk.(2011). *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak Yogyakarta*. Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- Sukirman Dhamarmulya, dkk. *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat daerah istimewa Yogyakarta*: Depdikbud.
- Sukirman Dhamarmulya. (2005).*Permainan Tradisional Jawa*.Yogyakarta: Kepel Press.














LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

**KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Nama Mahasiswa : *Adhika Wahyu Romadhan*
NIM : *13604221040*
Program Studi : *PGSD Penjaskes*
Jurusan : *POK*
Pembimbing : *Drs. Subagyo, M.Pd*

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	23-9-2016	Proposal	
2	30-9-2016	bab I	
3	10-10-2016	bab I d. perbaiki	
4	14-10-16	bab I d. perbaiki	
5	21-10-16	bab I → lanjut bab II	
6	31-10-16	bab II → d. perbaiki → lanjut	
7	2-11-16	bab III → perbaiki	
8	4-11-16	bab III → d. perbaiki	
9	14-11-16	bab III → Intisari d. perbaiki	
10	6-2-2017	bab IV → d. perbaiki	
11	21-2-2017	bab IV → d. perbaiki	
12	3-3-2017	bab IV → d. perbaiki	
13	10-3-2017	bab IV → lanjut	

Mengetahui
Kaprosdi PGSD Penjas,



Dr. Subagyo, M. Pd
NIP. 19561107 198203 1 003

Lampiran 2. RPP Siklus I Pertemuan Pertama

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas

Nama Guru	: Pradika Wahyu Romadhon
NIM	: 13604221048
Nama Sekolah	: SD Negeri Jagamaangsan 2
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/ Semester	: III/ II
Tahun Pelajaran	: 2016/2017
Alokasi Waktu	: 2X35 menit
Hari/ Tanggal	: 4 Januari 2017

B. Standar Kompetensi

Mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam permainan sederhana
dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

C. Kompetensi Dasar

Mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari dan lompat
dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana,
serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab dan
menghargai lawan atau diri sendiri

D. Indikator

1. Gerak lokomotor
2. Gerak nonlokomotor

E. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat melakukan gerak lokomotor dan nonlokomotor
2. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya


❖ **Karakter yang diharapkan**

- Disiplin

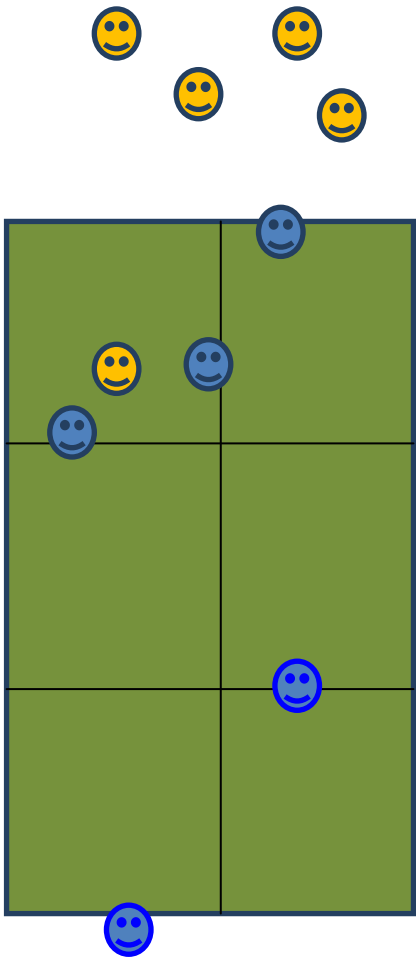
F. Materi Pembelajaran

Permainan tradisional gobak sodor

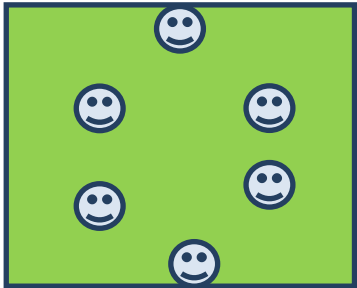

G. Langkah – langkah Pembelajaran

Gambar/formasi	Penjelasan/uraian	keterangan
	<p>a. Pendahuluan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membariskan siswa menjadi dua saf 2. Siswa berhitung, dan berdoa, 3. Guru mempresensi 4. apersepsi: <p>Anak-anak apaka h kalian tahu apa gunan ya kaki?</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Pemanasan: 	15 menit

	<p>Permainan</p> <p>: “</p> <p>Cenda</p> <p>k</p> <p>dodok</p> <p>”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi dua kelompok (putri dan putra) • Setiap kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan dua siswa sebagai pengejar • Siswa sebagai pengejar bertugas untuk mengejar siswa lain lalu menyentuh • Siswa menghindar dari pengejar dengan jara berjongkok • Jika siswa dapat 	
--	---	--

	tersentuh sebelum melakukan jongkok akan bergantian menjadi penjaga	
	<p>b. Inti:</p> <p>Siswa bermain gobak sodor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gobak sodor dipilih karena dalam permainan ini memerlukan kedisiplinan <p>Cara bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi empat kelompok (putra dan putrid dicampur) • Setiap perwakilan kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang bermain pertama • Permainan dilakukan secara bergantian • Kelompok yang belum bermain mengamati permainan dipinggir lapangan 	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan kelompok yang akan bermain melakukan suit untuk menentukan sebagai penjaga dan lawan • Kelompok sebagai penjaga menempati garis yang sudah ditentukan dan bertugas agar tidak dapat dilewati dengan cara menyentuh lawan • Jika kelompok penjaga dapat menyentuh lawan maka kelompok penjaga bergantian • Kedua kaki penjaga harus diatas garis • Jika lawan berhasil melewati penjaga terakhir lalu dapat balik lagi mmendapatkan satu poin • Kelompok yang dikatakan sebagai pemenang yaitu mendapatkan poin 	
--	--	--

	<p>terbanyak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salah satu kaki boleh keluar 	
 	<p>c. Penutup</p> <p>1. Pendinginan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dipimpin oleh guru <p>Melakukan permainan jamuran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berpegangan tangan membentuk lingkaran • Siswa menyanyi lagu jamuran setelah itu melakukan gerakan pendinginan <p>Syair lagu jamuran:</p> <p>“Jamuran.. jamuran y age ge thok Jamuran apa y age ge thok Jamur payung, grembuyung kaya lembuyung Sira badhe jamur apa?”</p>	10 menit

H. Sumber Bahan/Alat

Sumber :

1. Media Elektronik
2. Guru/siswa

3. Lingkungan alam

Alat:

1. Cone
2. Peluit

I. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi
2. Bermain

J. Penilaian

Rubrik Penilaian

Unjuk Kerja “Gerak Lokomotor Dalam Bentuk Permainan”

A. Ranah Psikomotor

No.	Nama Peserta	Aspek Yang Dinilai			
		Gerak Biasa (25)	Gerak Cepat (25)	Gerak Biasa (25)	Gerak Cepat (25)

B. Ranah Afektif

No.	Nama Peserta	Aspek Yang Dinilai Kedisiplinan															

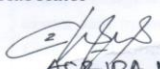


Keterangan:

Aspek:

1. Siswa tepat waktu dalam mempersiapkan diri di halaman sekolah

2. Siswa berpakaian sesuai dengan aturan sekolah
3. Siswa berpakaian rapi saat pembelajaran
4. Siswa berjalan dan tidak bergurau saat menuju lapangan
5. Siswa meletakkan minuman ditempat yang telah ditentukan oleh guru
6. Siswa mudah dibariskan
7. Siswa memperhatikan penjelasan materi pembelajaran
8. Siswa melaksanakan pemanasan
9. Siswa minum pada saat diberi waktu oleh guru
10. Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
11. Siswa mematuhi peraturan dalam permainan
12. Siswa bertutur kata sopan saat pembelajaran
13. Siswa melaksanakan pendinginan
14. Siswa memperhatikan evaluasi pembelajaran
15. Siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan

/

Jagamangsan, W. 2017	
Kolaborator	Peneliti
	
ASLIDA N.E.P.M.O	S.P. Pratiwi (Giatyul Romadior)
NIP.	NIM.1360421648
Kepala Sekolah	
	
NIP. 590508 19712 2005	

Lampiran 3. RPP Siklus I Pertemuan Kedua

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

K. Identitas

Nama Guru	: Pradika Wahyu Romadhon
NIM	: 13604221048
Nama Sekolah	: SD Negeri Jagamaangsan 2
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/ Semester	: III/ II
Tahun Pelajaran	: 2016/2017
Alokasi Waktu	: 2X35 menit
Hari/ Tanggal	: 11 Januari 2017

L. Standar Kompetensi

Mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam permainan sederhana
dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

M. Kompetensi Dasar

Mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari dan lompat
dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana,
serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab dan
menghargai lawan atau diri sendiri

N. Indikator

3. Gerak lokomotor
4. Gerak nonlokomotor

O. Tujuan Pembelajaran

3. Siswa dapat melakukan gerak lokomotor dan nonlokomotor

4. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya



❖ **Karakter yang diharapkan**

- Disiplin

P. Materi Pembelajaran

Permainan tradisional gobak sodor

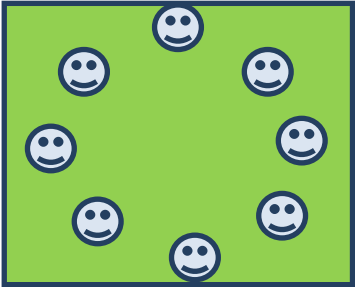

Q. Langkah – langkah Pembelajaran

Gambar/formasi	Penjelasan/uraian	keterangan
 	<p>d. Pendahuluan:</p> <p>6. Guru membariskan siswa menjadi dua saf</p> <p>7. Siswa berhitung, dan berdoa,</p> <p>8. Guru mempresensi</p> <p>9. apersepsi:</p> <p>Anak-anak bagai mana cara harima u menan gkap atau menge jar</p>	15 menit

	<p>mangs</p> <p>anya?</p> <p>10. Pemanasan:</p> <p>Permainan</p> <p>: “</p> <p>Cenda</p> <p>k</p> <p>dodok</p> <p>”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi dua kelompok (putri dan putra) • Setiap kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan dua siswa sebagai pengejar • Siswa sebagai pengejar bertugas untuk mengejar siswa lain lalu menyentuh • Siswa menghindar 	
--	--	--

	<p>dari pengejar dengan jara berjongkok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika siswa dapat tersentuh sebelum melakukan jongkok akan bergantian menjadi penjaga 	
	<p>e. Inti:</p> <p>Siswa bermain gobak sodor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gobak sodor dipilih karena dalam permainan ini memerlukan kedisiplinan <p>Cara bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi empat kelompok (putra dan putrid dicampur) • Setiap perwakilan kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang bermain pertama • Permainan dilakukan secara bergantian • Kelompok yang belum bermain mengamati 	45 menit

	<p>permainan dipinggir lapangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan kelompok yang akan bermain melakukan suit untuk menentukan sebagai penjaga dan lawan • Kelompok sebagai penjaga menempati garis yang sudah ditentukan dan bertugas agar tidak dapat dilewati ngean cara menyentuh lawan • Jika kelompok penjaga dapat menyentuh lawan maka kelompok penjaga bergantian • Jika lawan berhasil melewati penjaga terakhir lalu dapat balik lagi mmendapatkan satu poin • Kelompok yang dikatakan sebagai pemenang yaitu mendapatkan poin 	
--	--	--

	<p>terbanyak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemain dikatakan mati jika: <ul style="list-style-type: none"> - Salah satu kaki keluar dari garis samping - Pakaian yang dipakai dikeluarkan sendiri. - Tersentuh penjaga 	
 	<p>f. Penutup</p> <p>2. Pendinginan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dipimpin oleh guru <p>Melakukan permainan jamuran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berpegangan tangan membentuk lingkaran • Siswa menyanyi lagu jamuran setelah itu melakukan gerakan pendinginan <p>Syair lagu jamuran:</p> <p>“Jamuran.. jamuran y age ge thok Jamuran apa y age ge thok Jamur paying, grembuyung kaya lembuyung</p>	10 menit

	Sira badhe jamur apa?”	
--	------------------------	--

R. Sumber Bahan/Alat

Sumber :

4. Media Elektronik
5. Guru/siswa
6. Lingkungan alam

Alat:

3. Cone
4. Peluit

S. Metode Pembelajaran

3. Demonstrasi
4. Bermain

T. Penilaian

Rubrik Penilaian

Unjuk Kerja “Gerak Lokomotor Dalam Bentuk Permainan”

C. Ranah Psikomotor

No.	Nama Peserta	Aspek Yang Dinilai			
		lari biasa (25)	lari cepat (25)	lari biasa (25)	lari Cepat (25)

D. Ranah Afektif

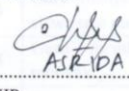
No.	Nama Peserta	Aspek Yang Dinilai Kedisiplinan															


Keterangan:


Aspek:

16. Siswa tepat waktu dalam mempersiapkan diri di halaman sekolah
17. Siswa berpakaian sesuai dengan aturan sekolah
18. Siswa berpakaian rapi saat pembelajaran
19. Siswa berjalan dan tidak bergurau saat menuju lapangan
20. Siswa meletakkan minuman ditempat yang telah ditentukan oleh guru
21. Siswa mudah dibariskan
22. Siswa memperhatikan penjelasan materi pembelajaran
23. Siswa melaksanakan pemanasan
24. Siswa minum pada saat diberi waktu oleh guru
25. Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
26. Siswa mematuhi peraturan dalam permainan
27. Siswa bertutur kata sopan saat pembelajaran
28. Siswa melaksanakan pendinginan
29. Siswa memperhatikan evaluasi pembelajaran
30. Siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan

Jagamangsan, M. 2017

Kolaborator

 ASRI DA N. E. P. M. O. C.
 NIP.

Peneliti

 (Rahika Nur Hafidha Ramadhani)
 NIM. 13604221040

Kepala Sekolah

 Sunarta
 NIP. 195905081979122005

PEMERINTAH KABUPATEN
 DINAS PENDIDIKAN
 JAGAMANGSAN
 SLEMAN

Lampiran 4. RPP Siklus II Pertemuan Pertama

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

U. Identitas

Nama Guru	: Pradika Wahyu Romadhon
NIM	: 13604221048
Nama Sekolah	: SD Negeri Jagamaangsan 2
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/ Semester	: III/ II
Tahun Pelajaran	: 2016/2017
Alokasi Waktu	: 2X35 menit
Hari/ Tanggal	: 18 Januari 2017

V. Standar Kompetensi

Mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam permainan sederhana
dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

W. Kompetensi Dasar

Mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari dan lompat
dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana,
serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab dan
menghargai lawan atau diri sendiri

X. Indikator

5. Gerak lokomotor
6. Gerak nonlokomotor

Y. Tujuan Pembelajaran

5. Siswa dapat melakukan gerak lokomotor dan nonlokomotor
6. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

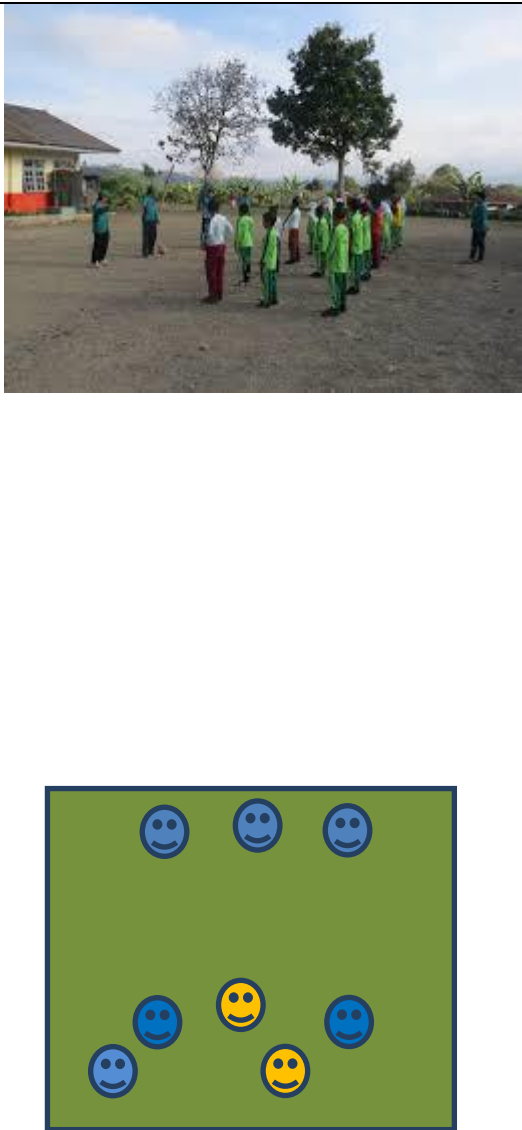
❖ **Karakter yang diharapkan**

- Disiplin

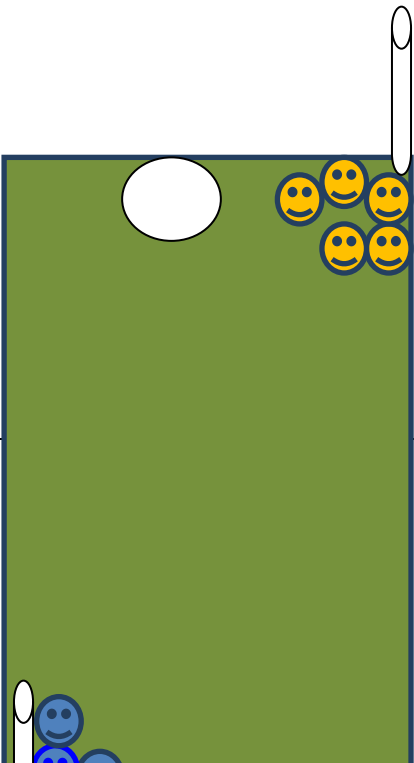
Z. Materi Pembelajaran

Permainan tradisional bentengan

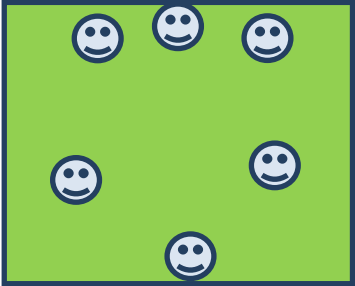

AA. Langkah – langkah Pembelajaran

Gambar/formasi	Penjelasan/uraian	keterangan
	<p>g. Pendahuluan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Guru membariskan siswa menjadi dua saf 12. Siswa berhitung, dan berdoa 13. Guru mempresensi 14. Apersepsi: <p>Anak-anak permai nan tradisi onal yang dimain kan secara berkel</p>	15 menit

	<p>ompok</p> <p>apa</p> <p>saja?</p> <p>15. Pemanasan:</p> <p>Permainan</p> <p>: “</p> <p>Gotri</p> <p>Legen</p> <p>dri”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membentuk lingkaran lalu jongkok • Dua siswa memegang sebuah batu • Siswa memberikan batu tersebut kepada siswa disampingnya sambil menyanyikan lagu gotri legendri • Ketika lagu berhenti siswa yang membawa batu menjadi penjaga dan siswa lainnya 	
--	--	--

	<p>berusaha</p> <p>menghindar dengan</p> <p>berlari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketika penjaga berhasil menangkap seluruh siswa permainan selesai <p>Lagu Gotri</p> <p>Tri logendri nagasari ri</p> <p>Tiwul iwal iwul jenangkatul..tul</p> <p>Dolan awan-awan ndelok manten ..ten</p> <p>Titenano mbesok gedhe dadi opo..po</p> <p>Podho mbako enak mbako sedheng dheng</p> <p>Dhengkol ela-elo dadi kodok...</p>	
	<p>h. Inti:</p> <p>Siswa bermain bentengan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bentengan dipilih karena dalam permainan ini memerlukan kedisiplinan <p>Cara bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi 	

	<p>empat kelompok (putra dan putri digabung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap perwakilan kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang bermain pertama • Permainan dilakukan secara bergantian • Kelompok yang belum bermain mengamati permainan dipinggir lapangan • Perwakilan kelompok yang akan bermain melakukan suit untuk menentukan tempat bentengnya • Siswa berusaha menyentuh lawannya agar tertawan • Siswa sebelum mengejar lawan harus menyentuh tiang (benteng) • Siswa dapat menyentuh 	45 menit
--	---	----------

	lawan yang terakhir menyentuh tiangnya (benteng)	
 	<p>i. Penutup</p> <p>ndingan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Dipimpin oleh guru <p>Melakukan permainan jamuran</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa berpegangan tangan membentuk lingkaran Siswa menyanyi lagu jamuran setelah itu melakukan gerakan pendinginan <p>Syair lagu jamuran:</p> <p>“Jamuran.. jamuran y age ge thok Jamuran apa y age ge thok Jamur payung, grembuyung kaya lembuyung Sira badhe jamur apa?”</p>	10 menit

BB.Sumber Bahan/Alat

Sumber :

7. Media Elektronik
8. Guru/siswa

9. Lingkungan alam

Alat:

5. Cone
6. Peluit

CC. Metode Pembelajaran

5. Demonstrasi
6. Bermain

DD. Penilaian

Rubrik Penilaian

Unjuk Kerja “Gerak Lokomotor Dalam Bentuk Permainan”

E. Ranah Psikomotor

No.	Nama Peserta	Aspek Yang Dinilai			
		an biasa (25)	an cepat (25)	ri biasa (25)	ari Cepat (25)

F. Ranah Afektif

No.	Nama Peserta	Aspek Yang Dinilai Kedisiplinan															

Keterangan:

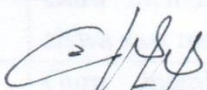
Aspek:

31. Siswa tepat waktu dalam mempersiapkan diri di halaman sekolah
32. Siswa berpakaian sesuai dengan aturan sekolah
33. Siswa berpakaian rapi saat pembelajaran

34. Siswa berjalan dan tidak bergurau saat menuju lapangan
35. Siswa meletakkan minuman ditempat yang telah ditentukan oleh guru
36. Siswa mudah dibariskan
37. Siswa memperhatikan penjelasan materi pembelajaran
38. Siswa melaksanakan pemanasan
39. Siswa minum pada saat diberi waktu oleh guru
40. Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
41. Siswa mematuhi peraturan dalam permainan
42. Siswa bertutur kata sopan saat pembelajaran
43. Siswa melaksanakan pendinginan
44. Siswa memperhatikan evaluasi pembelajaran
45. Siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan

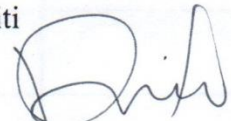
Jagamangsan, 10 Januari 2017

Kolabolator



 ASRIDA N.E.P.M.O
 NIP.

Peneliti



 Radika Wahyu Permadita
 NIM.13604221048

Kepala Sekolah



 Sunarta S.PdSD
 NIP. 19590508 197912 2005

Lampiran 5. RPP Siklus II Pertemuan Kedua

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

EE. Identitas

Nama Guru	: Pradika Wahyu Romadhon
NIM	: 13604221048
Nama Sekolah	: SD Negeri Jagamaangsan 2
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/ Semester	: III/ II
Tahun Pelajaran	: 2016/2017
Alokasi Waktu	: 2X35 menit
Hari/ Tanggal	: 25 Januari 2017

FF. Standar Kompetensi

Mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam permainan sederhana
dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

GG. Kompetensi Dasar

Mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari dan lompat
dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana,
serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab dan
menghargai lawan atau diri sendiri

HH. Indikator

7. Gerak lokomotor
8. Gerak nonlokomotor

II. Tujuan Pembelajaran

7. Siswa dapat melakukan gerak lokomotor dan nonlokomotor

8. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

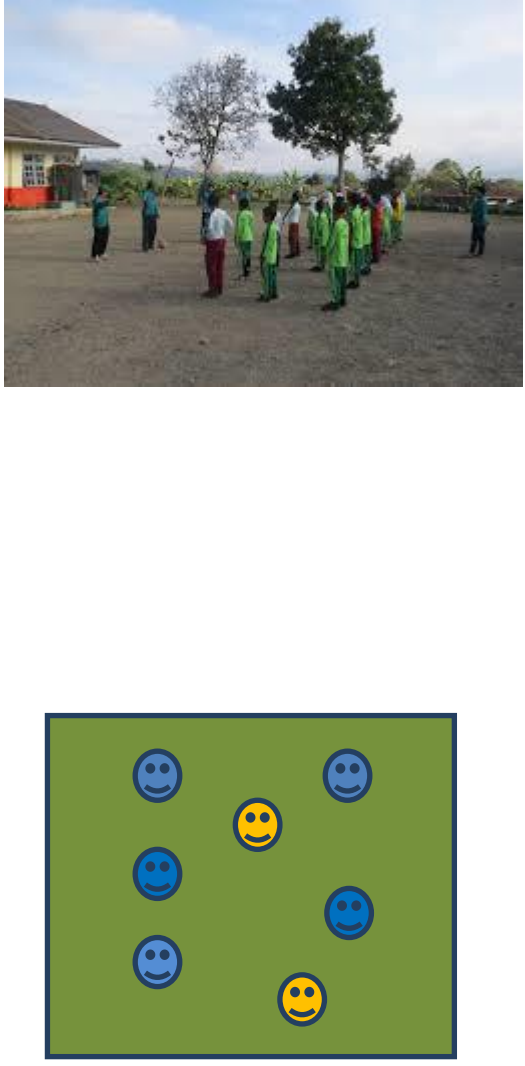
❖ **Karakter yang diharapkan**

- Disiplin

JJ. Kerja sama Materi Pembelajaran

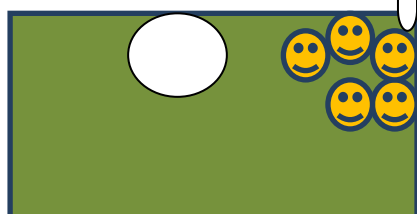
Permainan tradisional bentengan

KK. Langkah – langkah Pembelajaran

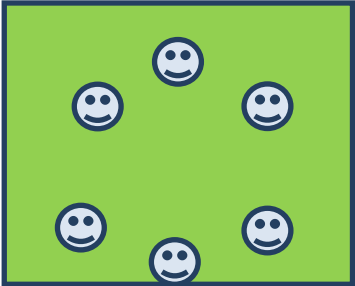

Gambar/formasi	Penjelasan/uraian	keterangan
	<p>j. Pendahuluan:</p> <p>16. Guru membariskan siswa menjadi dua saf</p> <p>17. Siswa berhitung, dan berdoa,</p> <p>18. Guru mempresensi</p> <p>19. apersepsi:</p> <p>Anak-anak apa permai nan tradisi onal yang mengg unaka n tempat</p>	<p>15 menit</p>

	<p>atau</p> <p>tiang</p> <p>sebagai</p> <p>i</p> <p>benteng?</p> <p>20. Pemanasan:</p> <p>Permainan</p> <p>: “</p> <p>Gotri</p> <p>Legendri</p> <p>• Siswa membentuk</p> <p>lingkaran lalu</p> <p>jongkok</p> <p>• Dua siswa</p> <p>memegang sebuah</p> <p>batu</p> <p>• Siswa memberikan</p> <p>batu tersebut kepada</p> <p>siswa disampingnya</p> <p>sambil menyanyikan</p> <p>lagu gotri legendri</p> <p>• Ketika lagu berhenti</p> <p>siswa yang</p>	
--	--	--

	<p>membawa batu</p> <p>menjadi penjaga dan</p> <p>siswa lainnya</p> <p>berusaha</p> <p>menghindar dengan</p> <p>berlari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketika penjaga berhasil menangkap seluruh siswa permainan selesai <p>Lagu Gotri</p> <p>Tri logendri nagasari ri</p> <p>Tiwul iwal iwul jenang katul..tul</p> <p>Dolan awan-awan ndelok manten</p> <p>..ten</p> <p>Titenano mbesok gedhe dadi</p> <p>opo..po</p> <p>Podho mbako enak mbako</p> <p>sedheng dheng</p> <p>Dhengkol ela-elo dadi kodok...</p>	
\	<p>k. Inti:</p> <p>Siswa bermain bentengan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bentengan dipilih karena dalam permainan ini memerlukan kedisiplinan 	



	<p>Cara bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi empat kelompok (putra dan putri digabung) • Setiap perwakilan kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang bermain pertama • Permainan dilakukan secara bergantian • Kelompok yang belum bermain mengamati permainan dipinggir lapangan • Perwakilan kelompok yang akan bermain melakukan suit untuk menentukan tempat bentengnya • Siswa berusaha menyentuh lawannya agar tertawan • Siswa sebelum mengejar lawan harus menyentuh 	45 menit
--	--	----------

	<p>tiang (benteng)</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menyentuh lawan yang terakhir menyentuh tiangnya (benteng) Jika baju dikeluarkan dengan sengaja oleh siswa sendiri maka akan menjadi tawanan dari kelompok lawan 	
 	<p>1. Penutup</p> <p>3. Pendinginan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Dipimpin oleh guru <p>Melakukan permainan jamuran</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa berpegangan tangan membentuk lingkaran Siswa menyanyi lagu jamuran setelah itu melakukan gerakan pendinginan <p>Syair lagu jamuran:</p> <p>“Jamuran.. jamuran y age ge thok Jamuran apa y age ge thok Jamur payung, grembuyung kaya</p>	10 menit

	lembuyung Sira badhe jamur apa?”	
--	-------------------------------------	--

LL.Sumber Bahan/Alat

Sumber :

- 10. Media Elektronik
- 11. Guru/siswa
- 12. Lingkungan alam

Alat:

- 7. Cone
- 8. Peluit

MM. Metode Pembelajaran

- 7. Demonstrasi
- 8. Bermain

NN. Penilaian

Rubrik Penilaian

Unjuk Kerja “Gerak Lokomotor Dalam Bentuk Permainan”

G. Ranah Psikomotor

No.	Nama Peserta	Aspek Yang Dinilai			
		lari biasa (25)	lari cepat (25)	lari biasa (25)	lari Cepat (25)

H. Ranah Afektif

No.	Nama Peserta	Aspek Yang Dinilai Kedisiplinan													

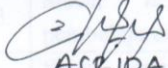
Keterangan:

Aspek:

46. Siswa tepat waktu dalam mempersiapkan diri di halaman sekolah
47. Siswa berpakaian sesuai dengan aturan sekolah
48. Siswa berpakaian rapi saat pembelajaran
49. Siswa berjalan dan tidak bergurau saat menuju lapangan
50. Siswa meletakkan minuman ditempat yang telah ditentukan oleh guru
51. Siswa mudah dibariskan
52. Siswa memperhatikan penjelasan materi pembelajaran
53. Siswa melaksanakan pemanasan
54. Siswa minum pada saat diberi waktu oleh guru
55. Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
56. Siswa mematuhi peraturan dalam permainan
57. Siswa bertutur kata sopan saat pembelajaran
58. Siswa melaksanakan pendinginan
59. Siswa memperhatikan evaluasi pembelajaran
60. Siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan


Jagamangsan, 25 Desember2017

Kolaborator


ASKIDA N.E.P.M.Or

NIP.

Peneliti


(Qidwa Ukhru Ramadhan)
NIM. 13604221048

Kepala Sekolah


Sunartika S.Pd
NIP. 195905081979122004



Lampiran 6. Lembar Observasi Kedisiplinan Siswa

Lembar Observasi Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran
Melalui Permainan Tradisional

Sekolah : Pertemuan :
Kelas/Semester : Hari/Tanggal :
Nama : Siklus :

No	Aspek yang diobservasi	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Siswa tepat waktu dalam mempersiapkan diri di halaman sekolah			
2	Siswa berpakaian sesuai dengan aturan sekolah			
3	Siswa berpakaian rapi saat pembelajaran			
4	Siswa berjalan dan tidak bergurau saat menuju lapangan			
5	Siswa meletakkan minuman ditempat yang telah ditentukan oleh guru			
6	Siswa mudah dibariskan			
7	Siswa memperhatikan penjelasan materi pembelajaran			
8	Siswa melaksanakan pemanasan			
9	Siswa minum pada saat diberi waktu oleh guru			
10	Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran			
11	Siswa mematuhi peraturan dalam permainan			
12	Siswa bertutur kata sopan saat pembelajaran			
13	Siswa melaksanakan pendinginan			
14	Siswa memperhatikan evaluasi pembelajaran			
15	Siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan			

Lampiran 7. Hasil Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus I Pertemuan Pertama

Hasil Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus I Pertemuan I

No.	Aspek yang diobservasi	Jumlah Siswa	Presentase
1	Siswa tepat waktu dalam mempersiapkan diri di halaman sekolah	14	58,33%
2	Siswa berpakaian sesuai dengan aturan sekolah	16	66,67%
3	Siswa berpakaian rapi saat pembelajaran	12	50%
4	Siswa berjalan dan tidak bergurau saat menuju lapangan	16	66,67%
5	Siswa meletakkan minuman ditempat yang telah ditentukan oleh guru	24	100%
6	Siswa mudah dibariskan	16	66,67%
7	Siswa memperhatikan penjelasan materi pembelajaran	18	75%
8	Siswa melaksanakan pemanasan	24	100%
9	Siswa minum pada saat diberi waktu oleh guru	18	75%
10	Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	18	75%
11	Siswa mematuhi peraturan dalam permainan	17	70,83%
12	Siswa bertutur kata sopan saat pembelajaran	16	62,5%
13	Siswa melaksanakan pendinginan	24	100%
14	Siswa memperhatikan evaluasi pembelajaran	17	70,83%
15	Siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan	24	100%

Jagamangsan, 4 Januari
2017

Kolabolator

ASRINDA N.G.P.M.O.

NIP.

Lampiran 8. Hasil Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus I Pertemuan Kedua

Hasil Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus I Pertemuan II

No.	Aspek yang diobservasi	Jumlah Siswa	Presentase
1	Siswa tepat waktu dalam mempersiapkan diri di halaman sekolah	16	66,67%
2	Siswa berpakaian sesuai dengan aturan sekolah	18	75%
3	Siswa berpakaian rapi saat pembelajaran	16	66,67%
4	Siswa berjalan dan tidak bergurau saat menuju lapangan	17	70,83%
5	Siswa meletakkan minuman ditempat yang telah ditentukan oleh guru	24	100%
6	Siswa mudah dibariskan	18	75%
7	Siswa memperhatikan penjelasan materi pembelajaran	18	75%
8	Siswa melaksanakan pemanasan	24	100%
9	Siswa minum pada saat diberi waktu oleh guru	19	79,17%
10	Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	22	91,67%
11	Siswa mematuhi peraturan dalam permainan	22	91,67%
12	Siswa bertutur kata sopan saat pembelajaran	16	66,67%
13	Siswa melaksanakan pendinginan	24	100%
14	Siswa memperhatikan evaluasi pembelajaran	19	79,17%
15	Siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan	24	100%

Jagamangsan, 11 Januari
2017

Kolabolator

ASRINDA N.E.P.M.O.

NIP.

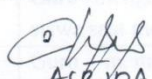
Lampiran 9. Hasil Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus II Pertemuan Pertama

Hasil Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus II Pertemuan I

No.	Aspek yang diobservasi	Jumlah Siswa	Presentase
1	Siswa tepat waktu dalam mempersiapkan diri di halaman sekolah	19	79,17%
2	Siswa berpakaian sesuai dengan aturan sekolah	22	91,67%
3	Siswa berpakaian rapi saat pembelajaran	22	91,67%
4	Siswa berjalan dan tidak bergurau saat menuju lapangan	22	91,67%
5	Siswa meletakkan minuman ditempat yang telah ditentukan oleh guru	22	91,67%
6	Siswa mudah dibariskan	20	83,33%
7	Siswa memperhatikan penjelasan materi pembelajaran	21	87,5%
8	Siswa melaksanakan pemanasan	24	100%
9	Siswa minum pada saat diberi waktu oleh guru	24	100%
10	Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	24	100%
11	Siswa mematuhi peraturan dalam permainan	24	100%
12	Siswa bertutur kata sopan saat pembelajaran	22	91,67%
13	Siswa melaksanakan pendinginan	24	100%
14	Siswa memperhatikan evaluasi pembelajaran	22	91,67%
15	Siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan	24	100%

Jagamangsan, 18 Januari
2017

Kolabolator


ASRIDA N.G.P.M.O.
NIP.

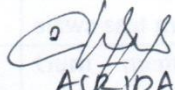
Lampiran 10. Hasil Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus II Pertemuan Kedua

Hasil Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus II Pertemuan II

No.	Aspek yang diobservasi	Jumlah Siswa	Presentase
1	Siswa tepat waktu dalam mempersiapkan diri di halaman sekolah	24	100%
2	Siswa berpakaian sesuai dengan aturan sekolah	24	100%
3	Siswa berpakaian rapi saat pembelajaran	20	83,33%
4	Siswa berjalan dan tidak bergurau saat menuju lapangan	22	91,67%
5	Siswa meletakkan minuman ditempat yang telah ditentukan oleh guru	24	100%
6	Siswa mudah dibariskan	22	91,67%
7	Siswa memperhatikan penjelasan materi pembelajaran	24	100%
8	Siswa melaksanakan pemanasan	24	100%
9	Siswa minum pada saat diberi waktu oleh guru	23	95,83%
10	Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	24	100%
11	Siswa mematuhi peraturan dalam permainan	24	100%
12	Siswa bertutur kata sopan saat pembelajaran	22	91,67%
13	Siswa melaksanakan pendinginan	24	100%
14	Siswa memperhatikan evaluasi pembelajaran	24	100%
15	Siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan	24	100%

Jagamangsan, 25 Januari
2017

Kolabolator


ASRIDA N.E.P.M.Oc
NIP.

Lampiran 11. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas

Surat Izin Penelitian Dari Fakultas

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541 Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id
Nomor : 470/UN.34.16/PP/2016.	07 Desember 2016.
Lamp. : 1Eks.	
Hal : Permohonan Izin Penelitian.	
 Yth. : Bupati Sleman c.q. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kabupaten Sleman Jl. Parasamya, Tridadi, Sleman, Yogyakarta.	
<p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:</p>	
Nama	: Pradika Wahyu Ramadhan.
NIM	: 13604221048.
Program Studi	: PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing	: Drs. Sudardiyono, M.Pd.
NIP	: 19560815 198703 1 001.
<p>Penelitian akan dilaksanakan pada :</p>	
Waktu	: Januari s.d Februari 2017.
Tempat/Objek	: SD N Jagamangsan 2 Berbah, Sleman.
Judul Skripsi	: Peningkatan Kedisiplinan dalam Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional Siswa Kelas III SD N Jagamangsan 2 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman.
<p>Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.</p>	
<p>Dekan,</p> <div style="text-align: right;"> Dr. Iwan S. Suherman, M.Ed. NIP. 19630707 198812 1 001</div>	
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Kepala Sekolah SD N Jagamangsan 2.2. Kaprodi PGSD Penjas.3. Pembimbing TAS.4. Mahasiswa ybs.	

Lampiran 11. Surat Keterangan Dari Sekolah

Surat Keterangan Dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI JAGAMANGSAN 2
Alamat : Blambangan, Jogotirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta

SURAT KETERANGAN
Nomor : 06/SD/Jgm 2/XII/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Sunartilah, S.Pd.SD
NIP	: 19590508 197912 2 005
Pangkat / Golongan	: Pembina, IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah SD Negeri Jagamangsan 2

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Pradika Wahyu Romadhon
NIM	: 13604221048
Prodi	: PGSD Penjas
Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Skripsi	: MENINGKATKAN KEDISIPLINAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS 3 SD NEGERI JAGAMANGSAN 2

Survey : Januari – Februari 2017

Benar-benar telah melakukan pengumpulan data penelitian di SD Negeri Jagamangsan 2 untuk keperluan penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Jagamangsan 2
Tanggal : 31 Desember 2016
Kepala Sekolah SD Negeri Jagamangsan 2


Sunartilah, S.Pd.SD
19590508 197912 2 005

Lampiran 13. Foto Dokumentasi

Foto Dokumentasi



Siswa Bersiap Di halaman Sekolah



Siswa Berjalan Menuju Lapangan



Siswa Melakukan Pemanasan
Dengan Cendak dodok



Siswa Membuat Lapangan Hadang



Siswa Bermain Hadang



Terdapat Siswa Yang Tidak
Memakai Pakaian Sesuai Dengan
Aturan



Siswa Yang Belum Bermain Berada Disamping Lapangan



Peneliti Dengan Kolaborator



Siswa Bejalan Menuju Lapangan



Siswa Meletakkan Botol Minuman



Siswa Memperhatikan Penjelasan Guru



Siswa Melakukan Pemanasan Dengan Permainan Gotri Legendri



Siswa Melakukan Hompimpah



Siswa Bermain Bentengan



Siswa Melakukan Pendinginan
Dengan Jamuran



Siswa Memperhatikan
Evaluasi Pembelajaran



Siswa Mengisis Angket